PETIT

GAME FREAK

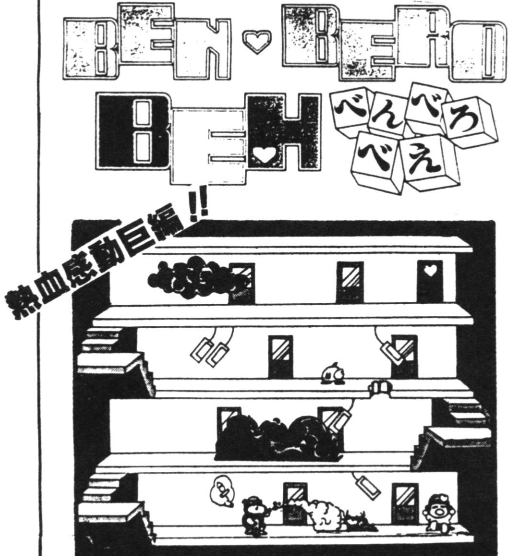


P E T I T
GAME FREAK

NO. 1

PETIT GAME FREAK



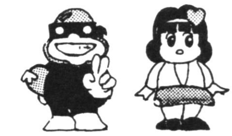


第22回
アミューズメントマシンショー速報

10月3日（木）〜 4日（木）
東京流通センター

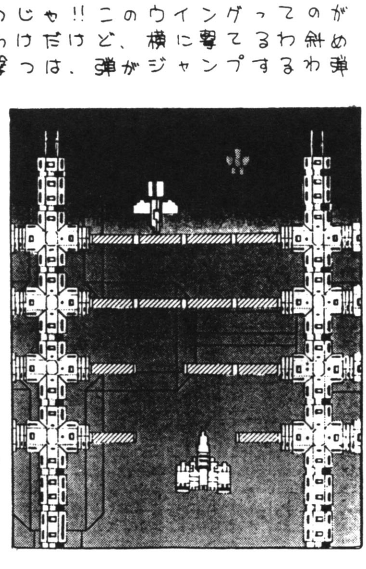
“ダミちゃん”を操作し、“ナオちゃん”を地震・火災の中から救い出すゲーム．とにかくキャラクターの異様さには驚く．グロいのあり又かわゆいのありでバラエティー豊富．かくれキャラもけるのだけど，あまりにひんぱんに出るのでどっちがかくれでどっちが主役かよくわからないほど．画面も美しく少し前までのタイトーのゲームからはおよそ想像!!もつかない．もうこれはコミカルゲームの革命ですよ．

消火ボタン，ジャンプボタンの2つの操作で行手を阻む炎や穴をよける．おなじみ“ちゃっくん”や，なつかしのエレベーターアクションのガードマンまで登場．もう見てるだけで明るくなれますよーん！



・B－ウイング　（データイースト）

これはすごい！何がすごいってあの名作“ザビガ”のPART2だもんね．今回は翼をもがれた（？）メインファイター（CX－19かしら？）が、“特殊強化ウイング”を奪回し敵重機動要塞“ゴブナス”をはたき殺すのじゃ!!このウイングってのが強くて8種類あるわけだけど、横に撃てるわ斜めに撃てるは後ろに撃つは、弾がジャンプするわ弾幕を張るはで大騒ぎ．しかもこのウイング、ちゃんと必要な時に出て来てギャプラスなんかとは大違い（ただし取るのが難しい）．とにかく豪胆．今年の暮れはこれっきゃないよ〜〜ん!!

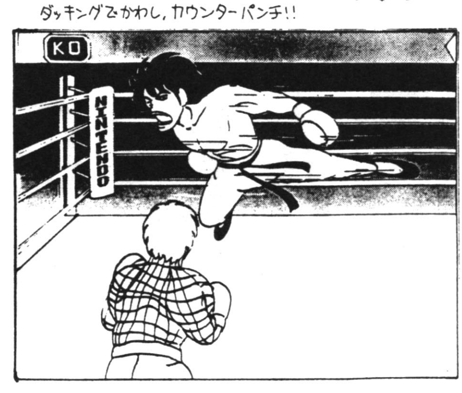


4面以降はプレイヤーによってウイングの種類が選べます．サウンドとかはザビガと同じだけど，とにかくド迫力．圧倒されます！

・スーパーパンチアウト！（任天堂）

あの“パンチアウト”がパワーアップ、今回は操作にダッキング（しゃがむ）が加わり、敵も顔面はさみ込みのロッキー熊五郎，三角とびで反則して来るドラゴン・チェン，パンチの見えないミスターマッチョマンと多彩化！もうこれはやるっきゃない!!

君は信じられるか？飛びゲリの使い手ドラゴン・チェン！ダッキングでかわし，カウンターパンチ!!

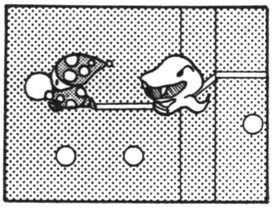


1

・DO!RUNRUN （ユニバーサル）

ついに出た第４弾！今回のＤＯ！は、パートⅠの様にパワーボールが使えます。しかし一度使うとドットを数個食べないと２個目は現れないという新ルール。音楽も秀逸で、ますます楽しいＤＯ！です。

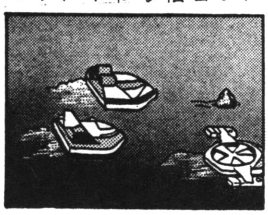
DO!の後ろから出る線でドットを囲むとフルーツに変化し、高得点になります。
もちろん，EXTRAモンスターも出ます!!



・セアフリー （タイトー）

ホバークラフトの水上レースゲーム。特に目新しいアイデアはないが、ノリの良いＢＧＭも手伝ってか、やたら面白い。

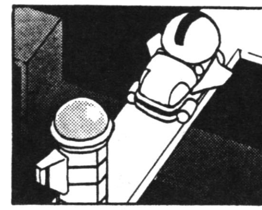
加速するごとにエアー(空気)がたくわえられ，エアーボタンを叩きつづけることによって飛行することができます。



・アウターゾーン （タイトー）

Ｘプローラーで迷路を走り、アウトポイントを破壊するゲームです。グラフィックがものすごくきれいで恐しいくらい。

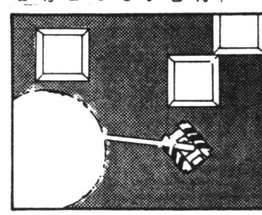
とにかく この手のゲームにしては良くできてて面白いです. 2面クリヤーすると空中戦になるのですが、それがまた‥‥ スゴイ!!



・グロブダー （ナムコ）

はっきり言って最悪です。ゲームになっていません。ここまでプレイヤーをなめきっているのは許せません。とにかくもう見ただけで吐き気がします。くだらない上にやたら速く、１プレイ２分ともちません。

操作は８方向レバーと ビーム発射ボタン，バリヤーボタンにて行います.
今度ばかりはさすがのナムコフリークも見放さざるを得ないでしょう.
私情ぬきで本当につまらないのですから.



・ＶＳバルーンファイト （任天堂）

風船にぶらさがって浮き上がり、敵をたたき落とすゲーム。例によって２人でやると楽しいです。

・ＧＰワールド （セガ）

２画面分のワイドスクリーン使用のレーザーディスクレーシングゲーム。はっきり言ってレーザーグランプリだが、出来は上。

・コスモスサーキット （タイトー）
・マックスマイル （コナミ）
・トップギア （ユニバーサル）

これらも同様にＬＶＤ使用のレース物。

・ルンバランバ （タイトー）

・ラ・シーブル （ユニバーサル）

・エクイテス （セガ／アルファ電子）

・チャンピオンボクシング （セガ）

・ザ・ファイトオブエキサイター （日物）

なかなか燃える！おもしろいっ！

・カウンターステア （データイースト）

バイクのハンドル付の本格モトクロス。

・ザ・バトルロード （アイレム）

・忍者くん （ユーピーエル）

・マイキー （コナミ）

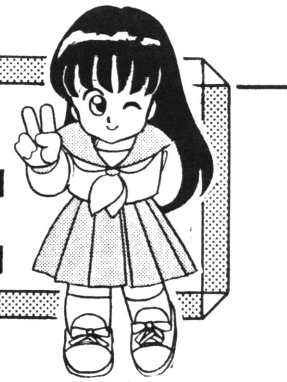
・スーパードンキホーテ （ユニバーサル）

G·F本誌が攻略法本として定着していく一方、情報やコミニュケイト記事が姿を消す悲しい現象を打破するべく企画されたのがプチG·Fです。
こちらは完全な情報誌、スピード性を重要な要素として考えているので期待して下さいね。創刊号はＡＭショー（年一回開かれるアーケードマシン展示会）特集。スタッフ５人で見てきた新製品のレポートです。
是非、感想を御寄せ下さい。
なお、プチG·Fの編集長にはNo.003 KSG（おなじみの杉森先生）が任命されました。応援して下さい！

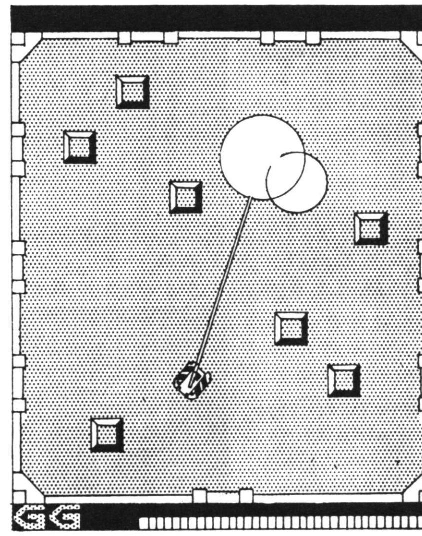


NO. ② PETIT

GAME FREAK



GROBDA namco



★８方向レバーで戦車"グロブダー"を操作し、シールドで身を守りつつキャノン砲で敵を破壊していくゲーム。エネルギー量の設定があり、敵の弾をシールドで受けた時、シールドを張っている時、キャノン砲を撃っている時に減っていき※、何もしていなければエネルギーは回復していきます。

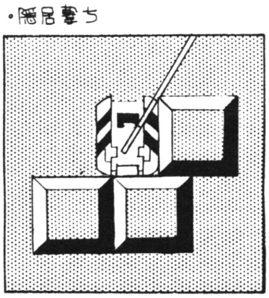
★このゲームでは自分の腕に合わせてスタートラウンドが選べます（ラウンド１～30）。ゲームスタート時にシールド又はキャノンボタンを押しながらスタートボタンを押すとラウンドセレクトモードに入るのでレバーで面数を選び、スタートして下さい。そのラウンドをクリヤーした時点で「5310×スタートラウンド数－1」のボーナスが入ります。

★また、あまりに難しいため、なんと１コインで３クレジットという前代未聞空前絶後の設定もあります。ラウンド数は全部で99面まであるそうです…！

エネルギーゲージ 青… 青いシールド　弾・誘爆共に防衛
黄… 黄色いシールド　弾のみ防げる。
赤… シールドが張れない。

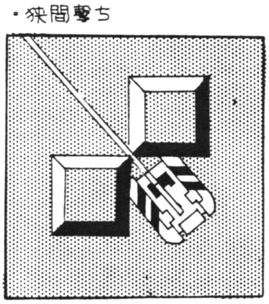
★テクニック集

・隠居撃ち



障害物のかげにかくれて敵弾をかわし、敵が近づくのを待って殲滅させる超危険テクニック。
しかし時間の経過に従い敵の攻撃は激しくなるので注意。

・狭間撃ち



障害物と障害物の間から敵を殺す方法。隠居より効率は良いが敵弾も当然すき間からくるので危険度は高い。

。ハイパーキャノン
キャノンボタンを押しっぱなしで使用するとエネルギーは増えないが…… 小刻みに使用すればそれは防げる。（シールドも同様）

。特攻!!
ラウンドが進むと一発では破壊できない敵が出現します。これは正面からシールドを張りつつキャノンを撃ち突っこみ、倒すことができます。エネルギー残量に注意して敵の爆発に巻きこまれない様にして下さい。

。最強のイエロータンク

黄色の敵はあらかじめ遠距離からダメージを与えておかないと後でつらくなります。隠居撃ちを行い、その上でシールドを張りつつ撃ち合って下さい。

。とかくこの手のゲームはテクニックがものを言います。自分だけの必殺技で君もNBAチャンピオンを目指せ!!
まあ、やって見て下さい……

前号でゲームの内容を説明しなかったので今号はグロブダーの特集です…・　※正確にはキャノン砲だけではエネルギーは減りません。増えないだけ。 ―1―

FROM

GAME FREAK

★プチGFも第2号目、会員の皆さんには多大な声援をいただき、どうもありがとうございました っ!! プチ編集部は増々やる気満々、これからも充実した誌面を目指します! で、皆さん、御意見をお寄せ下さい。プチでとり上げてほしい事、このゲームについて知りたい等、参考にさせて頂きますので、よろしく。

〒194 町田市南大谷241-17-2 ゲームフリーク
プチGF編集部 まで!

★ AFTER CARE

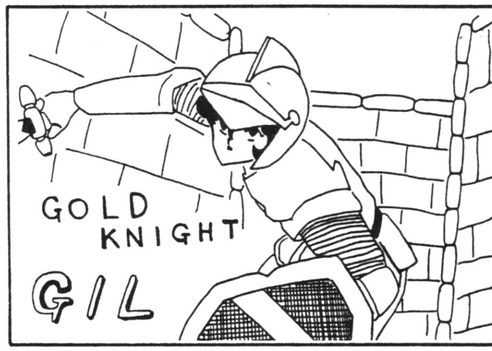
・VOL.14において、次期(VOL16~19+α)の会費納入期限を10月末必着!と書いてしまったのですが、本の完成が遅れた事もあり、短期間の間に会費を都合できなかった方も多かった様でしたので、納入期限を12月中必着という事で延長します! 今からでも大丈夫ですのでゆっくりお金をためてみて下さい。それから会員番号は必らず記入して下さい。

・VOL.13の改訂版の補足。
スペシャルフラッグ表で、ルテ、キャップ等のザコ以外のギャプラスを撃つと出る位置において、それが飛行中に撃つとフラッグは出ません。飛行中のルテ、キャップは点数が高いので、敵を撃った瞬間のスコア(100PTS.)でフラッグを算出するこの表ではそのよけいな点数の分だけ出現位置をずらさなくてはいけないわけです。

・VOL.14のP10! バブがフライング・ニードロップをやらないとゆーのは、明らかなまちがい。

ごめんなさいっ! また、あの本に載ってる以外のパターンを多数寄せてくれた皆さん、どーもありがとう。

・プチNO.1(前号)にて、脱字のあまりの多さにわけのわからなかった人も多かったのでは……? 本当にすいませんっ!!!



NO.334 平等桂▲

・どうも、VOL.14は乱丁、落丁が多かったらしく、本当に大笑いしてしまった人もいた様ですが、まったくをもってすいません。

・いつまでも会誌が届かない! とお悩みの方へ。同じ郵便物を同時にかつ大量に発送すると必ずと言っていいほど郵便事故は起ります。届かない場合は当局へ連絡してくれれば善処しますので、遠慮なく手紙を下さい。

★ではまた次号で! お手紙待ってます!

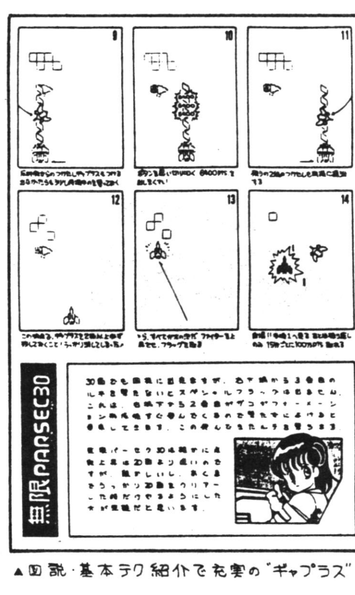


▲全編ワープロ,図も充実の"リブルラブル"表紙

・GF会員の皆様、おまたせしました っ! また、郵便事故等で13号が未だ不着の方には御迷惑をおかけして申しわけありませんでした。10号"リブルラブル"13号"ギャプラス"の再版(改訂)が完成しました。2冊共一層内容が濃くなり特に13号は"完全Sフラッグ表"つき! なんとどんな点数、いかなる面でもフラッグの位置がわかるのです。初版を持ってる人もぜひもう一度読んでみて下さい! もうギャプラスに謎はない!!

・10号"リブルラブル"改訂版
・13号"ギャプラス"改訂版
(各¥500)
・合本"エンサイクロペディアゲームフリーク"改訂版
VOL.1~6 収録 (¥1000)

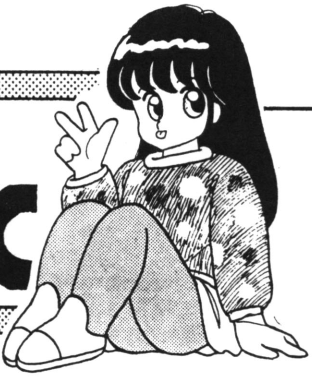
お申し込みは郵便小為替にて当局まで!! どーぞ。



▲図説・基本テク紹介で充実の"ギャプラス"

NO. 3 PETIT

GAME FREAK



MYSTERIOUS STONES

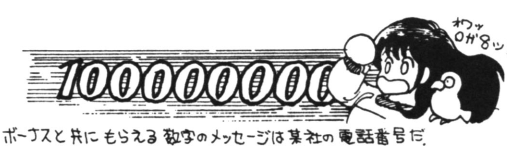
1984 TECHNOS JAPAN / DATA EAST CO.

ギャプラス、リブルラブル，スターフォース等、最近のゲームは点数の設定が非常に高い．が、この〝ミステリアス・ストーンズ〟ほどすごいものもあるまい．なんとこのゲームには1億点の隠れポイントがあるのだ!!

スタートしたらまず、手近にある像をキックしてみよう．宝の部屋への最短距離を教えてくれる．迷路に迷わない為には、とにかく左へ左へと進むこと．帰る時はその逆だ．宝の部屋に着いたら、とにかく周囲の壁をけりまくれ！ある部分をけると〝？〟マークが出現し、3つの財宝のうち、どれを取れば良いかを教えてくれる．宝を取ったら急いで戻れ！その宝自体にほとんど価値はなく、点はもらえないが、がっかりしてはいけない．同じ様にあと2つをそろえた時、コンビネーションボーナスとして驚異の……

100000000 pts.!! が入るのだ!!

15分弱のプレイで1億点を超えた君は一躍ヒーローになれるに違いない．



ボーナスと共にもらえる数字のメッセージは某社の電話番号だ．
電話してみると……???

STAR FORCE



ついに明かされた　ゴーデスの正体!!

スターフォースの最大の謎．噂の100万点キャラクターの出現方法がついに解明された．

謎を解くカギは象形文字．23エリアに出現するこの古代エジプト文字を解読すると、〝黒い土地に光り輝くクレオパトラ、そして喜びを見るであろう〟となるのは某S誌でも紹介された通りだが、〝黒い土地〟とは古代エジプトでは砂漠のこと．そして〝光り輝くクレオパトラ〟とは100万キャラを表し、〝喜び〟は出現させた時の喜び、〝見る〟は出現位置をそれぞれ示している．砂漠で〝見ている〟物といえばそう、あのシーラカンス!!

つまり、シーラカンスの目線上の右端（画面の）を（8発）撃てばクレオパトラが出現ということ．出現したクレオパトラを再び8発撃てば破壊、100万PTS.のボーナスと共にゴーデスの正体を表した長い メッセージが出て来るのだ．

ゴーデスの砂漠はもう寒くない！

〈郡馬　S.A.C. 提供〉



あの奈夢子ちゃんが帰って来た!!

本誌でおなじみ奈夢子ちゃんの
スーパーバイオレンスラブコメディー
ついに再登場!!

GAME FREAK COMICS.1

超少女奈夢子Ⅱ〈60P〉

描きおろしイラスト付
GF表紙・カット再録

12月23日 ついに刊行!!



GAME FREAK：町田市南大谷241-17-2（〒194） ← 本誌・プチへのお便りはここへどーぞ．待ってます．

~LETTERS~ れたーず こおなあ

○何とも、本誌は1～1.5ヶ月おき位で、その間待っている方と致しましては不安な毎日を過ごしております。その中で今回のプチGFの創刊は大いに共感を覚えます。ここ何冊かのGFは○○本の形態が多いようで、自分の興味のないゲームの時は困ってしまいます。プチGFはそんな私の悩みを打破してくれるよう期待しております。

（NO.147 宮腰 温）

こーゆーお便りは非常に力付けられてうれしい限りです。今回は個人集（奈蘭子Ⅱ）他の仕事と重なってしまい、地獄の様なスケジュールの中でのプチ制作でしたので、単なる軽い情報誌になってしまったのが残念でした。でも次号はページも増加、内容も充実でがんばります。よろしく。

（KSG）

METAL SOLDIER ISAAC その後…

○某月刊ログインやS誌で紹介されたタイトーのニューゲーム〝メタルソルジャー・アイザック〟。あの美しい画面に胸ときめかせ、発売を待ちこがれているゲームフリークは数知れない。が、何故今だその姿を表さないのであろうか… 実はアイザックは何を隠そう○○ってしまったのでした!! あのちゃっくんぽっぷと同じ様な理由で… さあ、今すぐタイトーへ

アイザックやりたいッ! の お手紙を出そう!!

PGF 2号補足 グロブダー特集より

☆P(プチ)2号のグロブダー特集については「1号であれだけけなしておきながら特集とは…！」と会員諸氏からひんしゅくを買いまくりましたが、あれは1号での批評があまりに厳しすぎたとGFスタッフ内でも指摘されたため、おわびを兼ねての特集だったのです。でもやはり傍目には二重性格的な行動と写ったかもしれませんね….

で、補足ですが、あの記事のグロブダーはAMショー当時の旧バージョンで、現在出回っているものとは若干の違いがあります。大きな違いとしては、ラウンドセレクトが99面までになった事、地面の色、ブロックの配置が変った事等です。

☆ついでに隠れキャラ情報を。34面をセレクトして敵戦車が怒り出す（攻撃が激しくなる）まで時間かせぎをすると…..

漢字で!!

programmed BY 松浦公政

と、メッセージが出ます。よ！

NEW GAME!!

- ロードランナー2 バンゲリング帝国の逆襲（アイレム）
  全30面、新キャラ5種 旧キャラ5種登場ッ！
- スパルタンX（アイレム）
  同名の映画をビデオゲーム化。空手道っぽい。
- リターン オブ イシター（ナムコ）
  あの"ドルアーガの塔"の続編。発売未定。
- スパッター〈仮称〉（セガ） さんりんさんちゃん
  きれいでかわいい。三輪車によるチェイスゲーム。
- クラウンズゴルフ inハワイ（ナスコ）
  ハワイでリアルゴルフプレイ！
- メインエベント（SNK）
  ボクシングのゲームです。レバー2本にボタン4っ！ VS方式。
- サイクルマーボー（タイトー）
  一輪車のゲームです。← あのな-
- ぺったんピュー（サン電子）
  パネルを倒して敵をつぶし ぺったん子とデート！
- メタルソルジャー アイザックⅡ（タイトー）
  1が出ないのにパート2ができてしまった。今度こそ出るかな？
- 1942（カプコン）
  ほとんどバルガスの戦争空中アクション。
- チェーンピット（セガ）
  パズル感覚のコミカルゲーム。

From G.F.

GAMEFREAK VOL.15 ドルアーガ特集本 中間報告

GF15号（ドルアーガの塔）の発行が遅れて会員の皆さんには御迷惑おかけしてます。が、いよいよ12月下旬に完成、1月中にはEXTRA3超少女奈蘭子Ⅱ（60P）、プチGF4号の2冊と共にお届けできると思いますのでもうしばらくお待ち下さい。

15号の出来はといえば、また大変なもので36ページにぎっしり詰まったドルアーガの秘密はきっとあなたを満足させるでせう。

※10号（リブルラブル）改訂版も完成、遅れてごめんなさい。発送は完了しましたが、届かない方は御一報下さい。

GAME FREAK '85



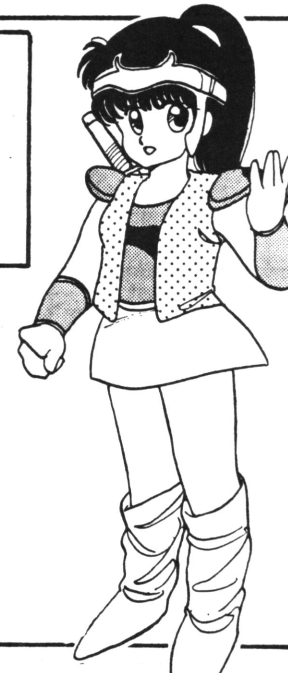
PETIT GAME FREAK3 1984.12.15 発行 編集：KSG 協力：KTT S.A.C MAR STR TYN

PETIT GAME FREAK NO.4

忍者ハヤテ

TAITO





◦表の使い方

• 矢印はレバーを入れる方向、"B"はボタンを押すタイミングを表します. 表の通りに操作を行い、チャイムが鳴ったら次の操作に移って下さい.

• インストラクション及び画面にはレバー操作の指定が8方向で表示されますが、実際には4方向での操作が可能で、かつ簡単なのでこの表ではナナメへの操作はありません.

• 面の進行順序は、最後の3ラウンドを除く15ラウンドからランダムにセレクトされますので、必ずしもこの表の通りではありません.

• 2順目(全ラウンドクリアー後の)からは矢印及びボタンのマークは画面に表示されないので、表を参考に"ACTION"サインが出る前からレバー及びボタンを入れ続けて下さい.

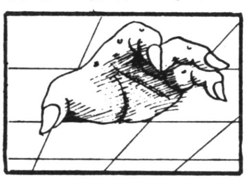
R1 落とし穴

B	→	←	→	←	↑	END

リバース(逆画面)パターン ▶

B	←	→	←	→	↑

R2 天井のカラクリ怪物



→	←	←	←	←	↑	↓	B	→ (↗)	→	↓	↑	←	B	END

リバース・パターン ▼

←	→	→	→	→	↑	↓	B	← (↖)	←	↓	↑	→	B

R3 カマキリ男



→ (↗)	↑	↓	↓	↑
B	B	↓	→	

※最後の2アクションは素早く行って下さい.

R4 バズーカ砲忍者&怪魚



↓	↓	→	←	←	→
B	←	←			

R5 水路

←	→	←	←	→	← (↙)	→ (↗)	→ (↘)
← (↖)	B	→	→	←			
→	←	↑	↑	END			

R3, R4のクリアー後はここにつながることが多い.

R6 槍使い



→	←	←	→	↓	B	→
←	↑	B				

R7 ロボット



↓	←	←(↖)	B	↑
←(↖)	→(↗)	→(↗)	↑	→
→(↗)	→(↗)	←(↖)	←(↖)	

R8 見張り忍者



↓	B	B	→
			↑

※ 一番最後のアクションは選択です. 右または上, 好きな方へ行って下さい. ちなみに左へ行くとハヤテは死にまーす.

R9 つなわたり＆天狗



←	→	←	←	→	←	←	→	←
↑	↓	B	B	B	B	B	↑	
↓	↑	↑	→(↗)	B				

R10 ヘビ女



B	B	↑
↑	B	
B		

R11 忍者犬

↑	↑	←	→	←	→	←	→	↓
↑	↑	↑	→	→	→			

R12 ムササビ忍者との木の上での戦い

B	B	↑	B	B	B	B	B	B	B
→	→	→	→	→	B	B	B		

R13 墓場のガイコツ侍



↑	↑	B	←	→	B	B
B	B	B	B	↓	↑	←
←	→	B	↑	B		

R14 爆弾を投げる忍者

←	→	↓	↑	↑	↓	B	B

R15 ヤリが飛び出す廊下

↓(↙)	↓(↙)	↓	↑

※ 最初の2つのアクションは左でも可.

R16 工場



←	↑	→(↗)	↑	→	→	→	→	↓	↓
↑	↑	↑	↑(↗)	←	↓(↘)	→(↗)	↑	↑	

※R16から最後までは必ずこの組合せです. 工場での最初のアクションは(左)矢印が2回目に出た時入れます.

R17 阿修羅



→(↗)	↑	→	←	↑
↓	→	←	→	
↓	←(↖)	↑		

R18 敵の大王・巨竜



←	→	↑	B	↓(↘)	B
↑	←	↓	→(↘)	↑	↓
←	↑	B			

HAPPY♡END



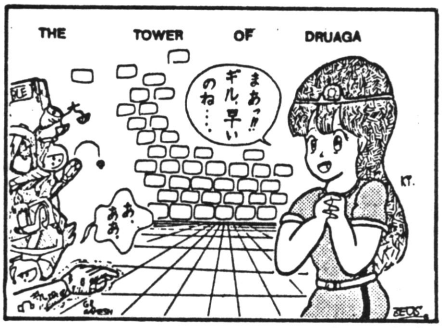
〜補足〜

- 表の右上の小さい矢印は画面内に出る指示です.
- R16の14回目の操作指示の〝右上〟は設定ミスで実際は〝上〟でないとダメなのです.
- R18クリアー後は、ハヤテの数×30000ptsのボーナス＆ハヤテ一人追加(エクステンド)の繰り返しになります.

どーでしたか? GFの調べ上げた完全攻略法、これさえあれば1千万も‥‥

GAMEガロー!

ド迫力イラストを送ってね!!



NO.102 関根博章



NO.69 橋本勝雅



NO.334 平等 桂

THE LETTERS!

。前略、GFスタッフの皆様。ページ数も増え一段とぐれえどあっぷしたようですが、感想を少し…… 一号に付き、1つのゲームを徹底研究するGFですが、特集ゲームの他に色々なゲーム(マイナーも含め)のミニ情報も載せて欲しい。1ヶ月に1冊のペースでも、年に取り上げられる数は12前後、しかし一年でその数倍のゲームが出回るわけで――もちろん質の良し悪しはありますが――特集されるゲームは人気の高いもの、質の良いもの、又は独断とXXで取り上げるもの(結局スタッフまかせ)で徹底解剖して欲しいのですが是否ミニ情報も。そのためには会員からの情報が重要になるでしょうね。プチGFではそういう情報もやってほしい 新製品情報も我々地方の人には貴重です。

NO. 262 阿部光宏

☆会員の方々から毎回プチGFについての手紙をたくさんいただいてます。最近本誌の発行が遅くなりがちなのでその分かなりスピード性には力を入れてますが、どーでしょうか。

(KSG)

。この前、ドルアーガをやろーと思って順番を待ってると、いきなり横からどっかのガキ(中1くらい)がやって来てゲームをやっている人に向かって「そこはそうじゃないやて、へたやなー」と大阪弁を言う様な感じで文句を言っていた。僕は友人Mと「こいつゲームフリーク精神に反しよるね」と怒ってしまった。こら!大阪弁を使うどっかのガキ!! お前は人に文句言えたがらか。ゲームが人よりちっとばかし上手いからといって、ただの見栄っぱりじゃねーか。お前みたいなやつはゲームをする資格はないと私は思う。ちなみにこいつは60面クリアしてた。また、かっこうがすごくいかにも自分はマニアだというように色あせたマッピーTシャツをきていた…… ここまで言うと、うまいやつに対するひがみに聞こえるなー…ハッキリ言ってボクはゲームをするのがヘタです。

NO. 264 清 泰典

☆そーゆーマニア(おたく)野郎はヤンキー兄ちゃんにでもせーばいしてもらいましょう。ヘタでも楽しめさえすれば立派なGF(ゲームフリーク)ですよ。

FROM GF

・なかなか本誌の出来ない今日このごろ、プチだけがGFが健在であることを示す唯一の手段ですが、情報紙とは名ばかり、結局は攻略法をやってしまう自分が情けない…というわけで、現在会員の皆さんからの意見を参考に色々な企画を練っております。期待してて下さい。

・やっと15号"ドルアーガの塔"が完成しました。本当に4ヶ月ぶりの発行、疲れました。なお、新会員証は16号と一緒に発送する予定です。もーすこし待っててね。

・お手紙(意見、希望、イラスト)お寄せ下さい。返事も出来る限りだしておりまーす(60円切手同封のこと)。TELはくれぐれもやめてほしいのさっ!!

PETIT GAMEFREAK NO.4

・発行日
1985年1月15日

・編集
KSG

・ロゴデザイン
TAKO. X

・カット協力
TYN

・発行所
〒194 町田市南大谷241-17-2
GAME FREAK

PETIT　no.5

GAME FREAK



1942



CAPCOM



STAGE	B-NAME	Pow	備考
LAST-32	MIDWAY	4連-4連	
31	MIDWAY	全滅-全滅	
30	MIDWAY	友軍-友軍	
29	MIDWAY	☆☆☆☆☆ ——	% UP STAGE
28	MARSHALL	4連-4連	
27	MARSHALL	弾無-弾無 ——	EXTRA Pow 出現
26	MARSHALL	友軍-友軍	富嶽 出現
25	MARSHALL	☆☆☆☆☆ ——	% UP STAGE
24	ATTU	4連-4連	
23	ATTU	回転-回転	
22	ATTU	友軍-友軍	
21	ATTU	☆☆-全滅 ——	% UP STAGE
20	RABAUL	4連-4連 ——	EXTRA Pow 出現
19	RABAUL	全滅-全滅	
18	RABAUL	回転-全滅	富嶽 出現
17	RABAUL	☆☆-回転 ——	% UP STAGE
16	LEYTE	4連-4連	
15	LEYTE	弾無-弾無 ——	EXTRA Pow 出現
14	LEYTE	友軍-友軍	
13	LEYTE	☆☆-回転 ——	% UP STAGE
12	SAIPAN	4連-4連	
11	SAIPAN	全滅-全滅	
10	SAIPAN	友軍-友軍	富嶽 出現
09	SAIPAN	☆☆-回転 ——	% UP STAGE
08	IWOJIMA	4連-4連 ——	EXTRA Pow 出現
07	IWOJIMA	全滅-全滅	
06	IWOJIMA	友軍-友軍	
05	IWOJIMA	☆☆-回転 ——	% UP STAGE
04	OKINAWA	4連-4連 ——	EXTRA Pow 出現
03	OKINAWA	全滅-全滅	
02	OKINAWA	友軍-友軍	亜也虎 出現
LAST	OKINAWA	☆☆-全滅 ——	% UP STAGE

〈4連〉
2連射から4連射へ
パワーアップ

〈全滅〉
画面上の敵がすべて
爆発する.

〈友軍〉
自機の両側に味方
機が付く

〈弾無〉
敵が15秒間弾を
ださなくなる

〈回転〉
宙返り(ループ)回
数が1回分追加

〈EXTRA〉
一機増える

〈☆☆〉
1000PTS.入る.

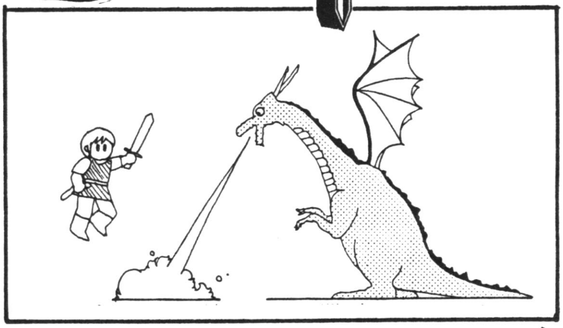
・ほとんどバルガスだとマニアの間で共通の評価を喰らっている"1942".が.美しいグラフィックと単純なルールで結構一般受けしている.今回掲載した表は各面ごとのPOWの出現表である.プレイに役立てて欲しい.
・右の英文はラストステージクリアー後のメッセージである.最近はマニア封じの為かゲームの目的(あるいはある程度のプレイ)を終えるとゲームオーバーにしてしまうゲームが増えているが、これも同じ種のもの.

WE GIVE UP !
SPECIAL BONUS
10,000,000 PTS
GAME OVER
PRESENTED BY CAPCOM
PS. HOPE OUR NEXT GAME.
© CAPCOM

DRAGON BUSTER

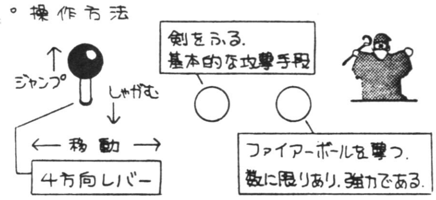
NAMCO

NEW GAME!!



・ドルアーガに続く、リアルタイムRPG．今回は秘密なしで遊べる一般的なゲームに仕上っている．目的は数々のモンスターと戦いつつドラゴン山へ進み、ドラゴンを倒し姫を救うというヒロイックファンタジーである．

◦操作方法



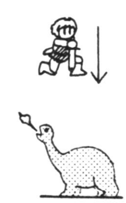
◦ドラゴンバスター（以下D.B）は。一定の体力（バイタリティと呼ぶ）を持っていて、敵にダメージを受けると減ってゆき、なくなると死ぬ．（ゲームオーバー）バイタリティは画面左下のゲージで表される．

◦各場面は部屋になっており、部屋の主（ルームガーダー）を倒すと様々なアイテムや出口が見つかる．

・最後の場面にいるドラゴンを倒すと一ラウンドクリアー．

◦ハイジャンプ
レバーを上に入れ、空中にいる時再びレバーを上に入れるとD.Bは高くとぶ事ができる．

◦ドラゴン殺しの必殺テク
ハイジャンプを行い、落下中に剣ボタンを押してレバーを下へ．すると図の様に敵の上方からの攻撃ができる．ドラゴンを倒す時に有効だ．





・イー・アル・カンフー　（コナミ）
またも過激なカンフーもの．MSXのソフトにも．

◦リターン・オブ・ザ・インベーダー　（タイトー）
あのインベーダーが再び!! 名古屋撃ちもできる．

・ダッキーダック　（タイトー）
アヒルがキャンディーを発射して‥ワケわからん

◦ピットフォール　（セガ）
アクティビジョンのパソコンゲームの移植版．地底を進み宝を探せ!!

◦ツインビー　（コナミ）
・　2人同時プレイのできるシューティングゲーム．色々な種類の攻撃ができる．

・エグゼド・エグゼス　（カプコン）
上に同じ．2人同時プレイの戦闘モノだよーん．

・キャンバスクロッキー　（SNK）
絵描きのゲーム．

LETTERS!

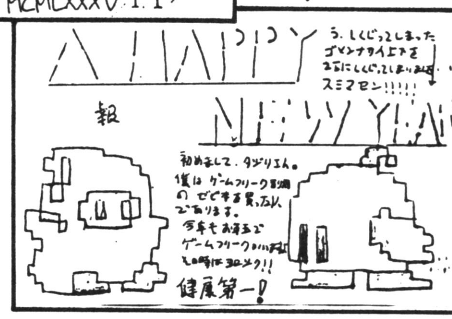
年賀状スペシャル



▲(NO. 73 羽島 徹)



▲(NO.71 皆川 徹)



(会員外 生方慶一) ▶



▲(NO. 508 河野邦彦)

- NO. 260 桐畑秀一
- NO. 247 水田博久
- NO. 502 北郷健丸
- NO. 369 神農茂登
- NO. 465 野村勝洋
- NO. 214 後藤 博
- NO. 303 宮城茂久
- NO. 366 西原宗隆
- NO. 264 清 泰典
- NO. 175 橋内隆若
- NO. 372 穆辺広光
- NO. 452 戸嶋 潔
- 大阪 SUPER TIMES 敬称略. その他の皆様

一部名前掲載!!

書ききれん! ゴメンナサイッ

どうもありがとう! また手紙下さい.

FROM

GAME FREAK

・明けましておめでとう(←1ヶ月遅れだけど…)! 今年もGFをよろしくッ!! 去年は予定を大幅に狂わせてしまって大変だったけど、今年はビシッとイカス企画をバリバリに決めるぜい!!

・まず、本誌では16号についにあの"べんべろべえ"を!! STR自らのプレイによる完全攻略法. 数々のスーパーテクニックや、隠れキャラクターの出現方法がすべて明らかに…!

・そしてプチGFもますます充実. 次号(6号)からは過去のなつかしマイナーゲームを掘り出すSTR会長の新連載コラム"発掘ゲーム"コーナーがスタート. また、会員の要望に応えてGFのスタッフ紹介も!! KTT、MAR、TYN、TAKO.X とは何者か?

・それから新会員証を発行. 会員の整理・番号の調整を行った後、16号と一緒に発送しまーす.

・さあ、今年もGFを盛り上げてくれるお便りを待っています!

・PETIT GAME FREAK NO.5 1985年2月1日発行
編集/KSG杉森 建
協力/TYN KTT MAR
発行/GAMEFREAK 1985
〒194 町田市南大谷241-17-2

KSG個人通信 こらこら

- 加藤君、先日はどーも、また来てね.
- 関根君、返事書くからもう少し待ってて!
- 3月までにサンデーに戻りたい. 私は悩んでいる.
- ファンロードでヨイショしてくれた人は誰だろう. お礼がしたい!

PETIT NO.6

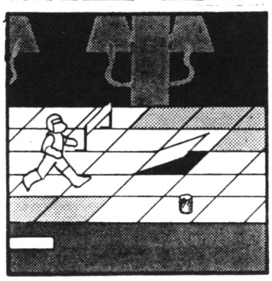
GAME FREAK



LET'S PLAY NEW GAME!

METRO-CROSS

メトロクロス
NAMCO

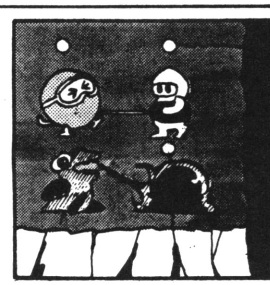


君は傷ついたランナーだ！地下都市を舞台にくりひろげられる大障害物走!!

8方向レバーとジャンプボタンでプレーヤーを操作、迫りくる障害物をさけ、時間内にゴールへ駆け込め!!

道に落ちている缶（カン）をけとばすと高得点。また、ふみつぶすと（隠れテク）TIMEが一定時間減らなくなるのだ。

・DIGDUGⅡ　ディグダグⅡ　NAMCO



ついにあのディグダグまで帰って来た!!今回はポンプ攻撃の他に舞台となる孤島にヒビを入れるドリル攻撃が加わった。ドリルで島にヒビを入れ、プーカア、ファイガーを海の藻屑と化せば高得点なのだよ。が、うっかり自分が落っこちる事もあるので注意。

ワンポイント
- ヒビはディグダグは上を通れるが、敵は目変化しない限り、ヒビを越えてこない。
- 島を3回崩すとフルーツターゲット出現。
- 今回のDIGDUGは2画面スクロール！

・忍者プリンセス　SEGA

くの一忍者・くるみプリンセスを操作し、コンニャク城を取りもどせ！前方&自分の向いた方向へ手裏剣を発射する2つのボタンと敵の前から姿を消せるボタンがある。ほとんどMR.バイキングのよーだ。

・チャンツェ・ストーン　DECO

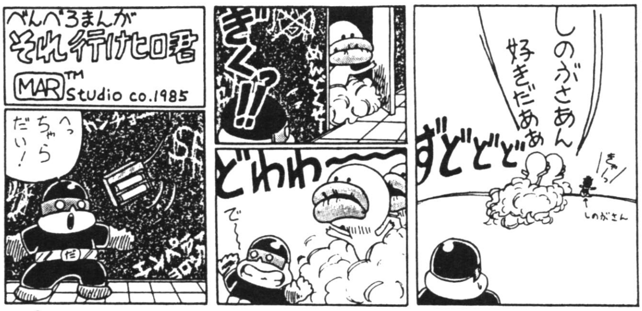
レーザーディスクゲーム。今まで出たLVDゲームのアイデアがすべて盛り込まれている。おまけにハイパー・タイプのボタン操作も…!?

・柔（やわら）　TAITO

ついに出たぞの柔道ゲーム。組み合い、ボタンでワザを選択（某プロレス）＋技をかけられたらレバーを動かしふりとばせ（某10ヤード）ってか？

・あいむそーり　CORELAND

"ごんべさん"を操作し迷路上の金かいを集めて一面クリア。だけど、キャラクターがすごいのなんの、"ごんべさん"は何と田中角栄にそっくり（よっしゃよっしゃ、としゃべる！）だし、敵キャラも、タモリ、ジャイアント馬場、マイケルジャクソン、カールルイスとすごひメンバー。敵キャラの種類によってごんべさんの死ぬパターンが違うというコリ方も良い。
ごんべさんはパンチ、ジャンプで反撃もできるよ。



今回は春の新製品情報。発売をお楽しみに!!

画面アート／TYN　協力／KTT

P.G.F

・こんにちは.
今日はぜひ、お知らせしたいことがあります. ナ、ナント、ドルアーガを60面クリアしたのです. 本当にうれしかったです. 今日は非常に調子よく、1コインで40面、3コインでクリアしたのです. これもひとえにGFのおかげ、ほんとにGF15号はすばらしいものだと思います. ところで、私はもうすぐ高3、世間一般に言われる受験生となります. という事は必然的にゲーム時間が減らされるのです. だから今まで以上にすばらしいGFを作っていただきたい. では.
P.S プチに「まんが教室」を作ってほしい. お願いします.

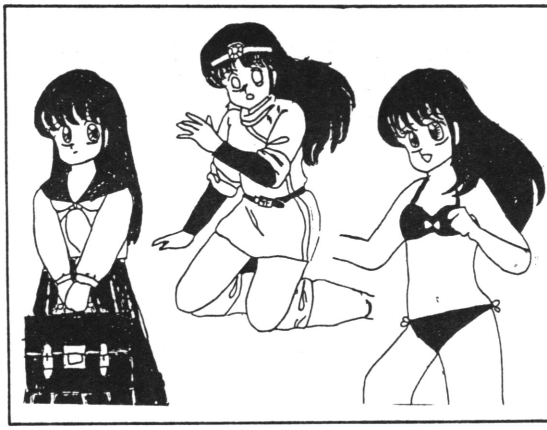
NO. 358 阪口 順一

GFを買った分だけお金をかけずにゲームをうまくなれる…そういう本を作ってるつもりです. これからもよろしく.

・ゲームフリーク15号のフロアー9のマップは上下逆さまではないでしょうか? また、2/24のNHK"YOU"でどこかで見たことのある人が出ていましたがあれは田尻さんじゃ…?

NO. 川瀬 泰久

がちょーん! そのとーり. 15号のマップはあと他にもミスが一杯. 閉鎖空間はあるわ、一枚壁はあるわ…YOUに出てたのは確かにSTRです. 他にTAKO.X、KSG、KTTも出てましたよーだ.



・三種三様のなむこちゃん.
NO. 528 安部 俊一▲

READER'S LAND

・16号はどうだったかな?
NO. 508 河野 邦彦▼



・これはド迫力!!
NO. 382 山口 直樹▼



FROM G.F.

・どもども. GF16号と共にお届けします. 消えゆくゲームではあるけれど、一度はやってみてね、べんべろべえ.
・んで、次号VOL.17は会員待望の"ドラゴンバスター"に決定!! 実にあてにならんGFの発行予定ではあるけれど期待してるよーに. 18号はアイザックIIをやろーかなー?
・15号、奈夢子IIの感想、たくさんありがと! 実に参考になりました. また手紙下さい.

▶PETIT GAMEFREAK NO.6◀
・企画・編集/KSG杉森 建
・制作・協力/STR TAK KTT MAR
・発行・制作/GAMEFREAK 1985
〒194 町田市南大谷241-17-2

PETIT GAME FREAK NO.7

新連載

TAKO.Xの GET READY!



「春近し　TAKO.Xも　復帰する」

とゆーわけで、大学受験などとゆー言語道断歩行者横断お医者の診断的な理由で編集をさぼっていた私・TAKO.XがGFに戻ってきやした。みなさん、いかがおすごしでせう？で、この新連載のコーナーでは皆さんのゲームに関する素朴な疑問に答えちまおーとゆー、言語道断以下略的に安易なコーナーなのであっちゃったりするわけだ。いや、わけです。今後ともよろしく。で、ゲームに関する質問はPGFの"GET READY！"係までドンドン送るよーに。では——

どーるんぷあにっく

資料がねーんだよオラオジー

MAR® 第二話 愛のどーる君 の巻



Q.1 ナムコやタイトーのゲームのタイトル画面によくある"MCMLXXXV"って何のことですか？（たくさんの会員より）

第一回は上記の質問に答えちまおう。実はコレ、GF当ての手紙の中でもすごっく多いんですよねー。結論から言っちまうと"MCML～"は西暦を意味します。早い話、上の場合は"1985"の事なのでありんす。読み方は、

M…1000 **CM**…900 **LXXX**…80 **V**…5　だッ!!

そう、こいつはギリシア数字だッ！更に詳しく言うと、

C…100 **L**…50 **X**…10 **I**…1　だッ!!（しつこいっ！）

つまり、ある文字（M，C，L，X，V）を基準に、そのある文字より大きい数が右にあれば足し算、左にあれば引き算をするわけだよん。例えば

LX…60（50+10） **XL**…40（50−10） だッッ!!

よーするにMCMLXXXVは、M+CM+LXXX+V＝1985　と区切って数えればいーんだとゆーことだけを知っていれば良いんだ。あ、そうそう、足し算によってその桁の数を多くする場合右には3つまでしか文字はおけない。VIIII＝9　とはしません。

とゆーわけで、今回は終り。　じゃーまたんぬ！

1:00 AM ちょっとすぎ
ラジオでは みゆきが騒いでる
いいかげんがたのきたロットリング
こんで幾晩くり返しただろう
けれど今夜も…

原稿書きじゃい。！



written by 蛸（たこ）・X（えっくす）だよーん　完筆っ！

GAME FREAK STAFF

ついに明かされるGFスタッフの素顔！ゲームフリークを日夜作り続けているのは彼らだッ!!



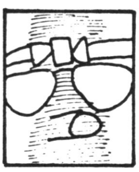
S T R
田尻 智
S40.8.28
A型
高等専門学校5年

いつのまにか、スタッフから〝社長〟と呼ばれている田尻智、別名諸星弾とは私のこと。趣味はマンガをはじめ超多方面に及んでいて定まらない。（ま、とにかくマイナー志向が強いと言われてる）．タイトーのゲームをこよなく愛する19さい。ゲームおたくと呼ばないで!?



K S G
杉森 建
S41.1.27
A型

イラスト担当の杉森だッ．本当はオイラは漫画家サ．なのにゲームにウツツをヌカし、今だにゲームセンターでバイトしてんのサ．早くこーゆー生活から脱したいんダ．でも会員の皆々様からの多大なる声援をいただけるオイラは三国一の幸福者だと思うわケダ．有難ふ．



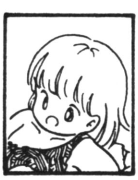
TAKO.X
二木 康夫
S41.2.7
O型
大学一年生

いやー、まいったね．こりゃ．　自己紹介？俺．性格真面目だしさ、何も書く事なんてないよ．うん．漫画はたがみさん、バイクに乗って、酒、煙草やって、石野真子と白井貴子が好きでさ、本屋でバイトしてて麻雀とスキーが好きで、ツタンカームが好きだなんて漸く普通でしょ．



K T T
川野 忠仁
S43.6.13
A型
高校二年生

やあ、おいら渋澤龍彦！渋龍と呼んでくんなまし．昔はANTOMってえPN(アダナ)だったな．そういえば謎男と呼ばれてた事もあったっけ…でも今はKTTを名乗っているのさ．閑話休題．僕はコンピウタが趣味で将棋が得意うる星が好きで超科学現象に関心を持つ字のままならぬ男なんだよーん．



M A R
丸山 傑視

10号のカットを始め、PGFに連載中の「とーる君パニック」の作者であーる．〝PiO〟の常連としても知られる彼は、某コンピウタ関係会社の新入社員であーる．佐野元春とバイクと少女を愛好する彼は、GFスタッフ中一番の年長者であーる．

（他者紹介）



T Y N
山根 朝郎
S41.3.18
A型
日本FALCOMデザイナー

マンガが好きです．SFが好きです．特撮が好きです．アニメが好きです．小説が好きです．イラストが好きです．ガレージキットが好きです．一応ゲエムも好きです．原稿落とすのが好きです．でも一番好きなのは女の子です．オタクはキライさ！



I S G
石黒 昇
小田急電鉄マン

彼はSTRと2人でこのGFをはじめた発起人なんです．でも最近はあの〝小田急電鉄の新宿駅〟につとめてからパチンコに夢中になりまして、ゲームから遠ざかってしまいました．

社会人になり時間的制約からGFを引退してしまった彼に黙禱‥‥

（他者紹介 WRITTEN BY STR）

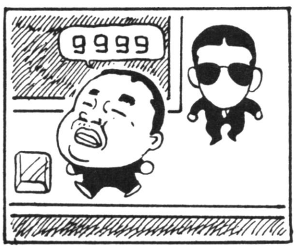
PETIT GAMEFREAK
NO. 7
・1985.3.25 発行
・制作・発行／GAMEFREAK
〒194 町田市南大谷241－17－2
・企画・編集／KSG
・制作・協力／TAK MAR
KTT TYN
STR

PETIT GAME FREAK NO.8



LET'S PLAY! NEW GAME

◎ごんべえのあいむそーりー ＜CORELAND／SEGA＞



似ているッ．主人公のごんべえさんは"田中角栄"にソックリ．このゲームを見た時、僕は「ビデオゲーム界に初めて"風刺"が登場した」と感じた．主人公の"田中角栄"ならぬ"ごんべえ"は、やっぱり（？）金に目が無い欲深なおぢさんで、実にふてぶてしい顔をして街中を徘徊する．そして落ちている金塊（なぜか道端に落ちてるんだけど）を拾っては自分ン家に持って帰って、得意に扇子なんか扇いで「よっしゃ、よっしゃ」なんつー代詞をキメちゃうんだね．

もう、キャラクターが似てるだけでなく、ゲームデザインそのものが"田中角栄"しちゃって、これはもう、ゲーム界初の風刺だ、なんて感動してる訳．

しかし、あの角栄ちゃんとタモリ、マイケルジャクソンなんかを戦わせてるあたり、もはや風刺なんて世界も超越して、ナンセンス（5と言葉が古かったかしら？）だけどね．

あ、そーいえば東京近辺に一足早くでた試作品をプレイしてたんだけど、「よっしゃ、よっしゃ」は本発売では「わっは、わっは」に変わりました．クレームが恐いのかねー．あと、試作品の名前は「あいむ、そーり」だったのに、「ごんべえのあいむそーりー」になっちゃった．「そーりー」の「ー」を神経質に付けたあたり制作者の小心さをほのかに臭わせてオカシイ．

（STR）

◎パフォーマン ＜DECO＞

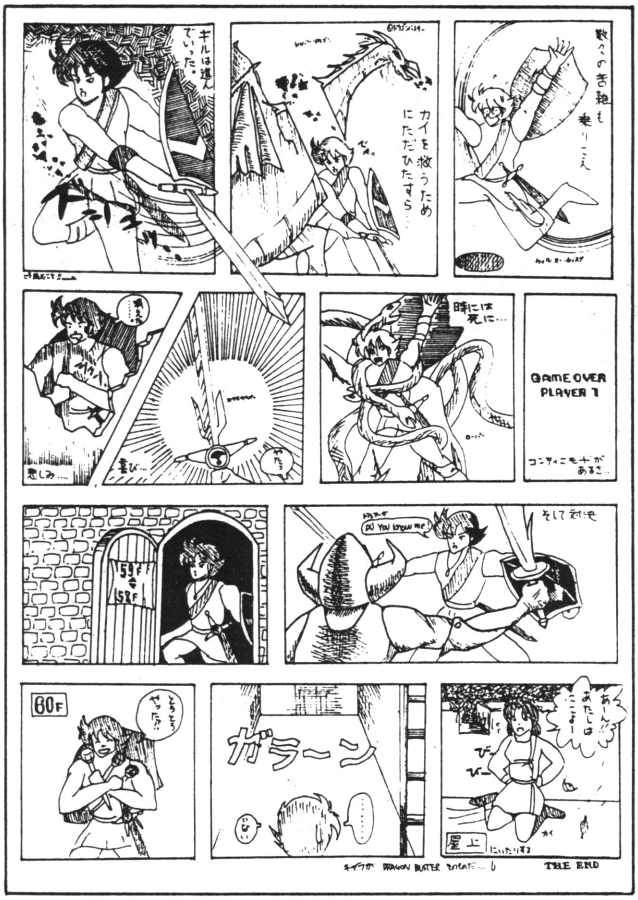
戦う相手は「フランソワーズ」と「ジェーン」．ん一、ど一見てもそんな上品な名前にそぐわない怪獣とタンクなんだけど．我らがパフォーマンを操作して彼らを退治しよう．パフォーマンはウルトラマンをモチーフとした様なキャラクターで、ボタンを押すと、ウルトラセブンよろしく"アイスラッガー"モドキを飛ばすんで、これと画面内に置いてあるバクダンを使って戦おう．もう一つのボタンを押すと地中にもぐることができる．なんとなく、ディグダグ．危険になったら地中へ回避するテクが使えるぞ．

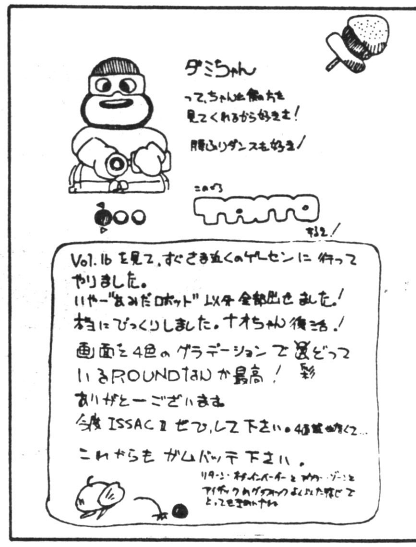
◎ウィズ ＜SEIBU KAIHATSU／TAITO＞

とんがり帽子に赤マントのキャラ、魔法使いウィズを操作して、天空のドラゴンを退治しよう．道筆に落ちている宝箱を撃つと宝が出現、とるとその魔法が使える様になるのだ．キャラクターが多彩かつユニークで、なかなか楽しめる、一風変わったシューテングだ．

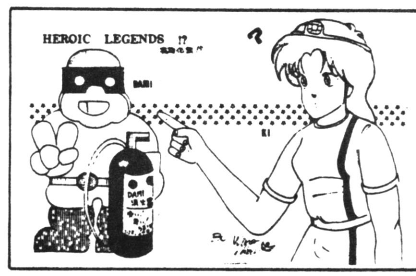
◎ペーパーボーイ ＜ATARI／NAMCO＞

自転車に乗った新聞少年を操作し、家々に新聞を配ってまわろう．画面はななめスクロールし、ボタンを押すと新聞を投げることができる．家のガラスを割ってしまったり、配達し忘れたりするとその家との契約が破棄されてしまうのだッ．と、ゲーム内容はこんな単純なものだが、キャラクターのアニメーションが美しく、非常に楽しい．サウンドも迫力で、さすがはアメリカと思っちまう．が、やはり日本人とは感覚が違うな、と思う．





▲（NO. 317 細島 弘幸）
◀▼（NO. 102 関根 博章）



READER'S LAND

●この間、僕がいきつけのゲームセンターに行った時のことです。僕がゼビウスをプレイしていると、2～3人の子供が来、大声で「あ、これファミコンのマネや～!!」と言い出したのです。ハッキリ言って僕はガクゼンとしました。本当のゼビウスを知らないのです。僕が終ったあと、その子供らは、さもつまらなそうにやっていました。腕の方はマアマアと言うところです。巷ではこの子達を「第2ゼビウス世代」と言うそうです。どー思います？

（NO.272 大谷 昌輝）

◦ゲームセンターのゲームが家でできるとゆーところにFC（ファミコン）の魅力があったんですが、今や逆の時代。



（平石敏えくん）

・イラスト送ってくれる時、注意！線は太めに、字は大きめに、トーンは目のあらいのをなるべく使ってね。普通の手紙・本誌の感想も待ってますよーん。

▶PETIT GAMEFREAK NO. 8◀
◦企画・制作・編集／ KSG
◦制作・協力 ／ STR TAK KTT
◦発行・制作 ／ GAMEFREAK 1985
PGF PROJECT TEAM
〒194 町田市南大谷241-17-2



乱丁・落丁は コピー屋が悪い。2Pでもしてすんなよ

（NO. 383 吉村 正照）▶

PETIT NO.9

GAME FREAK



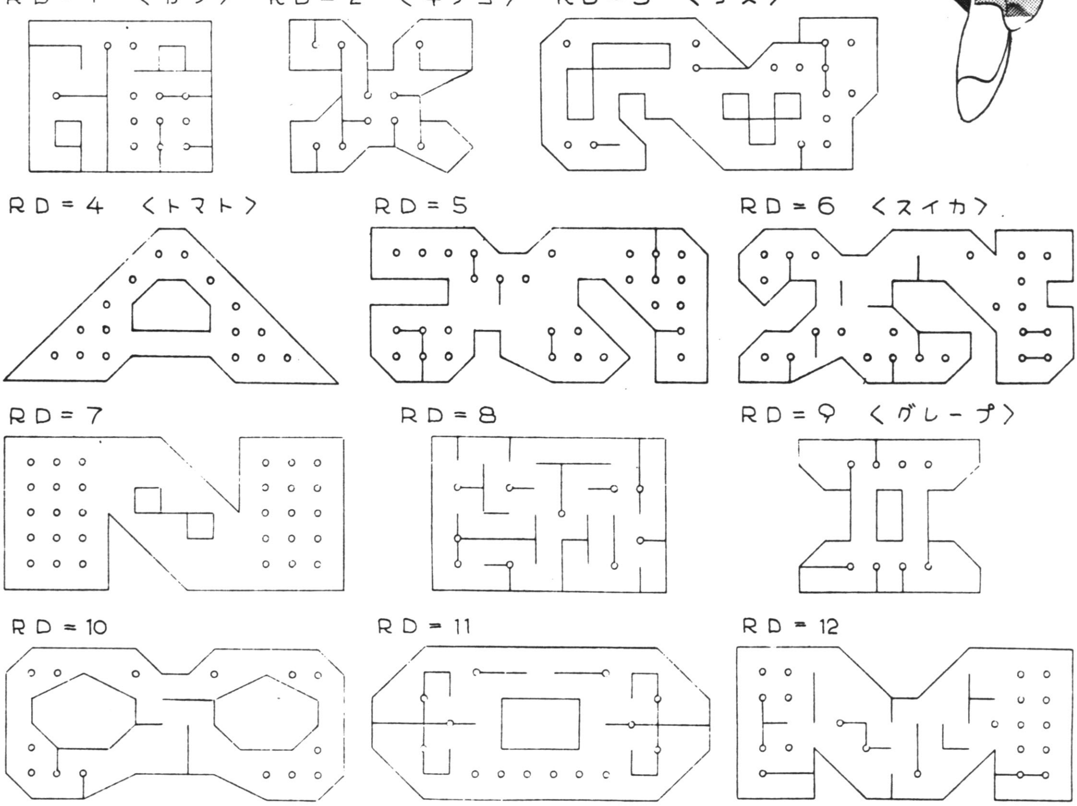


出るとは思ったけどね．ディグダグⅡ．でも、あれディグダグじゃないよなあ．掘ってないもの．何を血迷って島の上でディグダグせにゃならんの？別に他のキャラクターでもいーんじゃないの？…と、文句はちょっと置いといて、一般プレイヤーの立場で遊んでみよう．

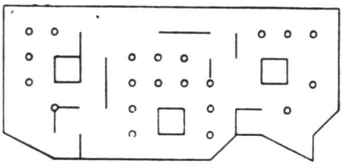
難しい．難かしすぎるーっ！ってな訳で新たに易しくなったバージョンが一部に出てます．ボスコニアンやラリーXみたいにね．

今回マッピングしてあるのは、難しい方．まあ、まだやった事ない人は参考にして、一度はやってみやう！（プレイ方法はPGF6号を見てね．）

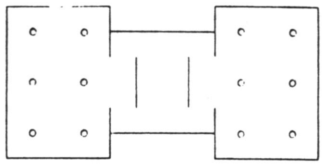
SOZ&TAKO.X



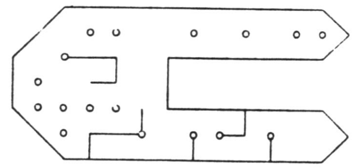
RD＝13



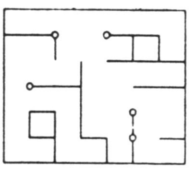
RD＝14



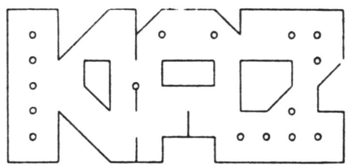
RD＝16



RD＝17 〈コーン〉



RD＝18 〈トマト〉



・なんと、RD＝15のマップはとれなかったのだ。ごめんね。

イラスト特集 DRAGON BUSTER



◀（NO. 316 中尾 清孝）
（NO. 334 平等 桂）▶
▼（NO. 494 嵯峨 裕一）





READER'S LAND

●大発見!! PGFの奈夢子さん（年上なのでこーした）は、指で号数を示していたのだーっ！いやーおどろき。
しかし11号目からどーするんだろう。まさか足指を使うわけには…・

（NO.　平石 敏之）

。さて、どうしよう…
①女の子を2人にする。
②女の子の上に「10」と書く。
③強引に指の数を増やす。
さて、どれでしょう。正解者には何もあげない。うーむ…・

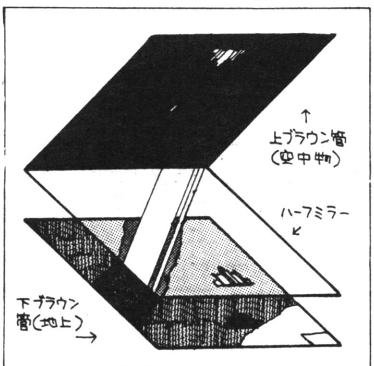
（KSG）

▶PETIT GAMEFREAK NO. 9◀
・企画・編集・制作／ KSG
・制作・協力 ／ STR TAK KTT
・マッピング ／ SOZ
・発行・制作 ／ GAMEFREAK 1985
〒194 町田市南大谷241−17−2

PETIT NO.10
GAME FREAK

NEW GAME 注目機紹介!!

ワイバーン F-0(ゼロ) 〈タイトー〉



〈構造図〉

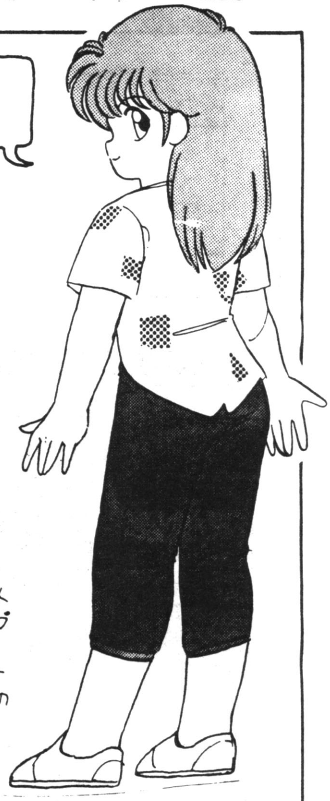
・2つのブラウン管をハーフミラーを使って1つに合成し、立体感を追求するという、ハードウェアの改革!!

"温故知新"という言葉がある.

昔、立体映画ってのがあってさ(今でもたまにあるけど)、赤と青のセロファンをはったメガネをかけて見ると画面が飛び出して見えるヤツなんだけど、この「ワイバーン」は立体感をハードウェアで追求した画期的なゲームなのだ.

その最新技術の粋の仕組は…

これを見てある事実に気付いた人はいないだろうか. 最古参ゲームプレイヤーの君なら覚えがあるはず. そう、これはあの懐かしの「スペースインベーダー・アップライト」の応用技術なのだッ. インベーダーでは、下ブラウン管のかわりに月面基地(うわーなつかし)のイラストパネルがあったんだね. イラストパネルをキャラクターが動くブラウン管にしたことで驚くべき立体画面の実現に成功したタイトーの温故知新的アイデアに拍手.



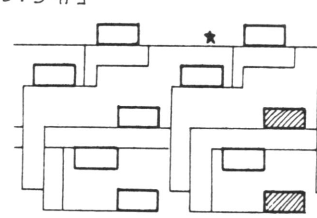
・ワイバーンF-0 ‥‥ゲームデザインそのものは、ゼビウスタイプのシューティングゲームで、強化パーツの装着、ループ(転回)することのできる自機等が面白い. ステレオの迫力サウンドも特筆モノ. STR

GAME FREAK VOL. 17 「DRAGON BUSTER」 アフターケア!

ごめんなさい! VOL. 17ね、バグが渦巻いてんのね. で、そのお詫びをしよーと思う訳です.

・P.5 ホリゾンタル・バーチカル共に垂直ジャンプでできます.
・P.10 「きっている に」→「きっている時に」
・P.15 「ダメージ です」→「ダメージ4です」
ドラゴンの弱点の指示の「左・右」がすべて逆.
・P.19 無限得点法で方法④の所. 「…距離が4.5分…」→「3.5分」
・P.21 「D.R.W 頭頭」→「頭」

ROUND 04 -A +30ドラッグ → +60ドラッグ
-C +30ドラッグ → +60ドラッグ
-F -30ドラッグを追加
06 -B スタート地点が違います(右図参照)
11 -B スタート地点は2つある★のうち、右側の方.



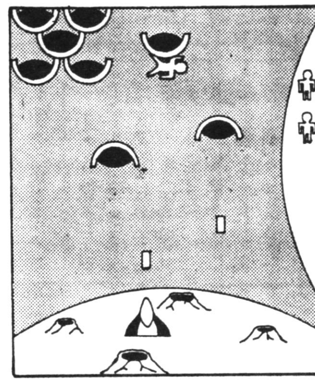
P.G.F

新連載

発掘ゲーム 〈1〉

Speak & Rescue

〈サン電子〉



ラジオの歌謡番組の穴埋め企画に「あの人は今」なんちゅーのがあって"あなた"だの"異邦人"がかかったりする訳だがひるがえって我がビデオゲーム界を見ると、いるわいるわ、まるでウルトラマンの怪獣墓場のような状況だったりする訳ね。
で、第一回目はサン電子の「スピーク&レスキュー」。

宇宙空間よりUFOが飛来して来て砲台に向かってミサイル攻撃をしてくる。そして地球に到達したUFOは人間をさらっていくんだけど、その時、なんと、さらわれていく人間が(もちろん実際にはコンピュータが、だけど)、"たすけてぇー"と断末魔の叫びを上げるのだ!!もともと、サン電子という会社では、ゲームとは関係なく人工音声、音声合成といった研究開発もしていて、ビデオゲームを作るとき御得意の"音声合成"を取り入れて作れないか、という発想でやったのがこの"スピーク&レスキュー"という話だ。

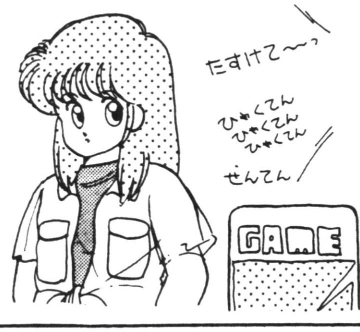
今でこそ、ゲーム中に人工音声が使われる事は日常茶飯事だが、当時、まだゲーム人達がインベーダーやギャラクシアンに小遣いを投資していた中、この"しゃべるTVゲーム"(この頃はビデオゲームというよりTVゲームという言い方の方が一般的だった)の初登場はゲームフリーク達に"寝た子を起こす"的カルチャーショックを与えたのだった。

だいたい、それまでゲームセンターには"ピューンピューン"だの"ピロピロ"といった電子音しか存在しなかった。それが、このスピーク&レスキューによって、ビデオゲームのスピーカーから人間の声が聞こえてくるようになった状況は、それまでの"侵略者から自分自身(ビーム砲)を守る受動的戦闘ゲーム"から"ねらわれ、さらわれていく地球人(彼らは救いのメッセージを残していく)と、彼らを救い出す自分(ビーム砲)のドラマ"へと一段階進展したように思う。だって"無言で連れ去られる地球人"だったら、ギャラクシアンのような無機的戦闘イメージから脱皮できなかっただろうし、ドラマ性を生んだりできなかったでしょうからね。

この人工音声によるゲームデザインのパターンは、これ以後2つに分岐していって、スピーク&レスキューの様なゲームデザインのメリハリ的パターン(クレイジークライマー《日本物産株式会社》などがこれを引き継ぐ)と、ゲームインストラクター的パターン(これは最近増えてるけど、ハイパーオリンピック《コナミ》、グロブダー《ナムコ》なんかがそう)に分かれて、ゲームセンターを"人間ぽくない人間語の声"で賑わしている。ま、僕としては前者の方が好みだけど、それはさておき、ビデオゲームの可能性を拡げた元祖しゃべるゲーム、スピーク&レスキューに拍手したいね。

(あ、あとこのゲームはUFOをうつと、いちいち『ひゃくてん』だの『ごひゃくてん』『せんてん』と、その得点をしゃべるという芸当もやったりして、その辺も驚嘆と爆笑を誘っておりました。)

STR



・君の知ってるマイナーゲーム、オールドゲームと、それにまつわるエピソード等を送って下さい。また、このコーナーで取り上げてほしいゲームのリクエストも待ってます。

▶PETIT GAMEFREAK NO. 10◀
・企画・編集・制作／KSG
・制作・協力　／STR TAK KTT TYN
・発行・制作　／GAMEFREAK 1985
〒194町田市南大谷241-17-2

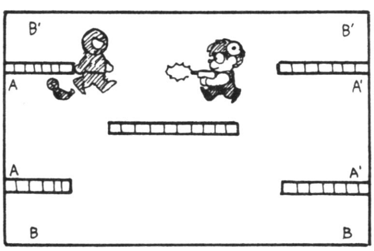
PETIT GAME FREAK NO.11

NEW GAME INFORMATION SPECIAL !!

◉ テディボーイ・ブルース <SEGA>

石野陽子ちゃんて知ってる？何を隠そう石野真子ちゃん（TAKO．Xがえらく気に入っている）の妹なんだけど、今度、歌手としてデビューすることになったんだ．僕個人の好みとしては断然陽子ちゃんの方が可愛いくてイイと思ってたんだけど、そんなことはともかくとして、彼女のデビュー曲が4月25日発売の〝テディボーイ・ブルース〟、ちょっぴりアンニュイな雰囲気で迫る曲で、有線放送なんかでちょくちょく流れ始めている．

何でこんな話をしたかと言うと、5月に登場するセガの新ゲームの名前が〝テディボーイ・ブルース〟って言うんですねェ．つまり、ビデオゲーム初の新人歌手とのタイアップ製品な訳．アッとオドロクタメゴロー！（古かった）もちろんBGMはこの曲．



内容はテディ（プレイヤー）を操作して、マスカラス、てっちゃん（なんてカッとんだ名前！）等を機関銃で撃ち、小さくなったところをけとばして得点する、シューティングタイプのコミカルゲームなのだ．ゲーム展開はマリオブラザーズ（任天堂）とほぼ同じなんだけど、全体的にゲームのテンポが早くてリズミカルなのが前者より評価できる．ただ敵の動き方がい心きたなく、プレイヤーが納得できない形で死ぬことが多いのが致命的、難度も高い．



ボーナスステージはなんと2種類あり、好きな方を選択することができる．一方はよーこちゃん♡がプレイヤーキャラクターとなって大活やくする、おすすめの宝さがしゲームでもう一つはテディがプレイヤーキャラの、シューティングゲーム（ハイパーオリンピック'84のクレー射撃みたいの）である．そして、このステージで一定レベル以上得点すると、テクニカルポイントとして、16面までの範囲でラウンドセレクトができるのだ．こいつはゲームに慣れた上級プレイヤーには嬉しいフィーチャーだね．

僕としては登場する敵キャラクターがキモイのが耐えられないんだけど、画面の中で健気に歌うよーこちゃんのカワユサに免じてプレイしたい、そんな新ゲームです．

（STR）

＊ AラインとA'ライン、BラインとB'ラインは連続している．従ってスクロールは感覚的には「クリッキー」と同じ．あれがタテにもスクロールすると考えれば良い．

• トライアウト <DECO>

プロ野球入団テストゲーム．感覚はハイパーオリンピック．種目別に遠投・打撃などのテストを受けます．

• 少林寺への道 －SHAO-LIN'S LOAD－ <KONAMI>

又々過激なクンフー物．敵の首領を倒して父の仇をうて！しかしなんで映画も含めてカンフー物ってのは父の仇ばっかりなんだろー？

• ネミシス（仮称） <KONAMI>

どっかで見たことありそーな、あたりまえ横スクロールシューティングゲーム．ツインビーみたく、パーツを集めると、自機の性能が変わるよん．

◉ ザ・高校野球 <ALPHA>

絶対出るっ出るっ出るーっ！と思っていたら真面目に出たぞの甲子園物．その名も「ザ・高校野球」だっ．
もうかなり出廻っているので、見た、やった人も結構いると思うけど、はっきり言ってしまえば往年の大ヒット作「チャンピオン・ベースボール」と同じなのだよね．そう．まだ見てない人は、「チャンピオン～」を連想してもらえれば一番良いんだ．で、何処が違うかと言えば、まずはアルファ電子御得意のサウンド．エクイテスなんかと同じく、10チャンネルサウンド！甲子園ならではの曲らが所狭しと鳴り響く訳だ．音楽が好きな人は一聞の価値があるよ．んで、次に違う点はだね、当世流行病いの隠しなんたらがあるう！ゲーム台にシールがはってあってさ、「場外ホームランを打つと○○○○○が○○する」って書いてある訳．結論からいっちまうと、奈良の大仏が出現するんだけどね．馬鹿らしい事にデモ中に出てしまう事があるんだよな．ギャハハハハ．他はボタンを連打すると野手が早く走るとかその程度のもん．
このゲームね．別に高校野球でもなんでもないのね．ただの野球ゲーム．高校野球じゃなくて草野球にすればもっと豪胆で目茶苦茶な野球ゲームの枠をとりくずしたゲームができたよーな気がしてしまいます．ま、音楽と歯切れの良い音声合成に注目でせう．
また、9回終ると「試合終了」と出て、ゲームオーバー．残念な事に砂は持ち帰りません．

• コナミのピンポン <KONAMI>
どーでもいいけど、この名前どーにかならんの？"こなみの"なんて、ださい！ただでさえ"ピンポン"なんて一般に暗い（別に僕は言ってませんよ．一般に、です）と言われているスポーツなのに、これじゃセンスのカケラもございませんがな．
ゲーム内容の方も本当にただのピンポンのシミュレートで、今一つの感．でもボタン4つのプレイで2人同時プレイ可能つーのは買えると思います．

• インドアサッカー <UNIVERSAL>
アップライト型の2人同時プレイのサッカーゲームだ．ありし日のアタリ社のバスケットボールを思い出しちゃった．

• トップギア <UNIVERSAL>
アニメーションLVDのドライブレーシングゲーム．去年のAMショーに参考出品されていたもの．デモンストレーションがこっていてオモロイ

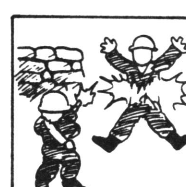
• スーパークロス <SEGA>
3つボタンにボタン付きレバー1本のモトクロスゲーム．スピード感に今イチ欠ける．

◉ 戦場の狼 <CAPCOM>

機関銃と手榴弾だけを武器に、兵士はただ一人、敵の真っただ中へ！リアルな戦争モノのシューティングゲームだ．けど、やばいよなあ．これ．だって人殺しだもんな．その昔、フロントライン（タイトー）が出た時感じたやばさより、一層リアルになっただけやばい気がする．僕みたいな戦争を知らない世代が"戦争の美化"がどーのこーのってエラそーに言う気はないけど、やっぱり良くないよ．おまけに音楽や効果がこってて、思わず「カッコイイ!!」なんて思っちゃうから困ったもんだよ．あーあ．

• 今回の新製品紹介は、単なる紹介記事でなく、コラム調に、読み物としての面白さを重視してみました．皆さんもゲームに対する意見や感想などを送って下さいね．

SPECIAL THANKS TO　TAKO.X　STR



▶PETIT GAMEFREAK　NO. 11◀
◦企画・制作・編集／ KSG
◦制作・協力　／ STR TAK KTT TYN
◦発行・制作　／ GAMEFREAK 1985
〒194 町田市南大谷241-17-2

PETIT　NO.12

GAME FREAK

遅れてごめん！

善処して下さい!!（なんのこっちゃ？）

なぜか、5月に入会してGF17号とPetit11号（がとどいた）以後には

もう[redacted]2ヶ月（ふたつき）もたっているのになに一つきません。

なぜでしょう。

（この手紙がつくころまで）

こういうの

No.4

埼玉県大宮市東大成

堀真（ホリマ）

こんにちは。一ヶ月ほど前に入会した吉行と

もうしますが、また18号はできていないの

ですか。発送がたいへんだとは思いますが

できていたらなるべく早く送ってください。

お願い

宮崎県

吉行

前略GF様 "548"でありんす。

18号はまだでせうか

こうも間があくと気になりやす。

生きてますか。あ、そーですか。

とにかくがんばってくだされ。（作って）

プチはNo.11まででありんす。

なお、行きちがいの時は御容赦下さいませ。

ほんとに生きてますかぁ～　あ、こりゃどうも失礼

丸に脈絡が無いのはこの暑さが悪い。　草々

WIZとワイバーンF.0の特集してほしい…

2ヶ月しても GAME FREAK 18 がきません!!

1ヶ月しても GAME FREAK 19 がきません

P.G.Fの発掘ゲームのコーナー

うわー書くことないハガキだなぁ。

…さん。元気してますかぁー？

…あれから2ヶ月、一体

…なんて考えるのも

…あろう。まさか

…る。心配なわけ

…できわーので。

…書だよ。

こんにちは、田尻さん。いきなりですが

GFが18号から・PETIT G・Fが12号から（17号まではある）

おまけに新会員証も届いておりません（7/10現在）

もしお忘れでしたら早急にお送り下さい！

話は変わりますが"GRADIUS"あれは

なんですか。まるで"Space Twin Bee"

〈言い訳〉　解散してません。　忘れてなんかいません。　ちゃんと生きてます。

15号で偉そうに謝っておいてこのザマ。　目一杯勘弁して下さいませ…。

LET'S PLAY NEW GAME!

TANK

　今度のSNK新製品は一風変わったゲームだ。何が変わってるかと言うと操作方法につきる訳だが、なンとレバーにリボルブスイッチが付けてあるのだッ。
　リボルブを回すとプレイヤーキャラクターであるタンクの砲身が回転する。これで弾を撃つ方向を決めるという訳だ。

　唯、この手の操作系変種というのは、その特異性故に一般に受け入れられないことが多い。多分にT·A·N·Kもそういった危険性は高いだろう。つまりゲームデザイン上の難度はさほど高くないのに、操作に手まどってしまい数回プレイしただけではゲーム本体を楽しむことができないのだ。これではマニアは別として一般のプレイヤーは寄り付けないのではないか。この手のゲームは操作のコツを覚えた人には矢鱈長く遊べてしまう特徴も見逃せない。

　本来のゲームの「売り」がそのまま「欠点」ともなったゲームである。

HIGH VOLTAGE

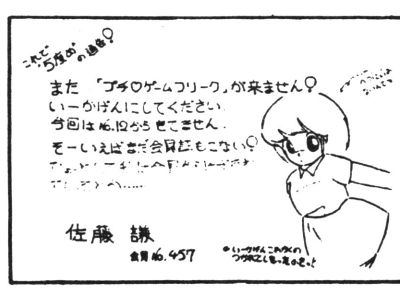
　"ハイボルテージ"（高電圧）という名前から連想されるモノ、理系少年ならズバリ電圧計ってとこかな。
　でね、アルファ電子の新ゲームの名前をそう聞いた時、画面に電圧計がでてきてボタンを早く叩いてってメーター振り切らせるゲームなのかなァ、なんて冗談話でTAKO．Xと話してたの。
　その後、ゲームセンターで実物を見た時は、その想像とは全然違う大真面目シューティングゲームにホッとしたやらちょっと残念だったやら・・・
　ハイボルテージはスプレンダーブラストの２作目とも言える「拡大スクロール型シューティングゲーム」で、僕らのおちゃらけた冗談を吹きとばすSF系統デザイン、やっぱり、やられた時に画面のコクピットガラスにはいるヒビには驚いてしまった。
　相変わらずBGMもジャンジャンジャカジャカ賑やかですごくアルファ電子らしいゲームなのです。
　一度プレイしてみてはいかが？
（STR）

ごめんなさい!!

筆・TAKO．Xの母

　毎度毎度のことながら、「ゲームフリークの発送が遅い」「こねーぞー」など発行の遅さに対するお叱りの声を多数頂き、スタッフ一同ひたすら頭を垂れ謝まる他ありません。
　特別、スタッフがルーズだという訳でもないんですが、何せ少人数で作ってるもので心ならずも遅れてしまうんです。
　唯今、制作スタッフの増員など、発行体制の改善を計っていますので、これからもよろしく御愛顧下さい。

▼　怒濤の如く押し寄せる非難のハガキ



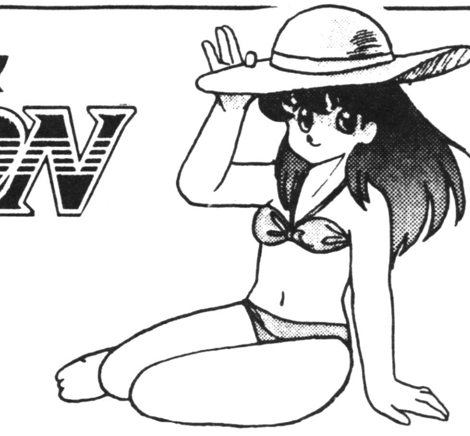
▶ PETIT GAME FREAK ◀　NO．12

- 企画・編集 / GAME FREAK
- 制作 / STR
- 制作協力 / KSG TAK
- 発行日 / 1985年7月31日

PETIT NO.13

GAME FREAK

セガ・エンタープライゼス HANG-ON



LET'S PLAY NEW GAME!

ポールポジションのバイク版コピー品が、昔あったけど、バイクファンにとってはそんなコピー品やキックスタート（タイトー）ぢゃ全然物足りなかったに違いない．
そんな彼等が待ち続けていた本格的バイクゲームが遂に登場した訳だ。これはまさにバイクファン、ゲームファンが待っていたゲームなのだ．

ハングオン、これがそのモノだ。仲々シブイネーミングではないか、思わず体がゲーム名を聞いただけで斜めに傾いてくるぜ。しかし、このゲームのスゴイところはそんなことじゃない，何とこのゲーム、
「バイク筐体に股がってプレイするゲーム」なのだ。これがスゴイところなのだ。な、すごいだろ。

このバイク筐体は右に重心を寄せると右に傾き左へ寄せれば左へ傾くようになっていてプレイヤー自身が本当にハングオンしながらモニター上のバイクもコントロールするゲームだから迫力がある。もちろんプレイヤーとモニターのバイクは完全に同期してるから急カーブでバイク筐体をウンと傾かせれば、モニター上のバイクはカッコイイハングオンをキメながら走る訳．こいつはえらくワイルドなスポーティなゲームだよね．

但し、こんな素晴しいゲームも重箱の隅をつつくようにデティールにこだわれば、改良した方がいい点も感じられる。欲ばりな話しだけど。一番感じたのはバイク筐体のダサさということ。これは問題を感じるな。ちょっとながめると、まるでダイエーとか長崎屋といった地方進出型デパートの屋上に置いてあるチビた子供用の乗り物に見えてしまう．これは実にもったいないことではないか！

もし、これが本物のバイクのようだったら、クラスでも普段目立たないはずかしがり屋の君だってそのカッコ良さに無意識のうちにハングオンできるかも知れないじゃないか。長崎屋の乗り物ではいくら派手でもちと恥かしいってものよ．

しかし、総合的な出来具合としては、現在のビデオゲームにありがちな行き過ぎたマニア性もカットされており，最近めっきり元気のないゲーム業界の活性剤になりそうな佳作だね．

BASIC FEAT

ハングオンで遊ぶ時、当たり前のことだけど絶対覚えておいて欲しいポイントを2つだけ．

1. まず他のバイクにぶつかっても爆発しないこと．これは気がきいてるよね．でもタイムロスにはなるから気をつけよう．

2. バイクに足をのせてプレイすること．足を地面につけるとセンサーが働いてスコアの伸びが悪くなってしまうんだ．シットダウンタイプ（股がらないでプレイする台）は関係ないけど．

GET READY!

Q. あのね、ゼビウスとかでさ、高得点出すと無限増えってゆーのが起こるけど、あれどうして起こるの？

さて、答える前に無限増えの定義について。「スコアーがある数値を越えると、得点する毎にエクステンドをする。」これが無限増えです。この奇怪な現象が有名になったのは、ゼビウスから。今回はそのゼビウスについて考えてみましょう。2万・6万以後6万点毎にエクステンドするものとします（これは標準設定）。

まず2万点で最初のエクステンド。この時次のエクステンドスコアーが6万点にセットされます。これ以後エクステンド（以下EX.とします）スコアーを越える毎に、次のEX.スコアに6万が加算されます。さて、この動作を繰り返し、スコアが996万点になってEX.した時問題が生ずるのです。当然今までの動作を継続し、次のEX.スコアとして996万+6万=1002万点と設定されるのですが、スコア同様EX.スコアの方も1000万の桁が無い為、実質上の次EX.スコアは2万点になってしまうのです！当然2万点はとうの昔に越えているので、点数を加える毎にスコア≧EX.スコアと判断が下され、再びEX.スコアに6万が加算されて、EX.するのです。これが無限増えの原理なのですよ。つけ加えると、一機増える毎にEX..スコアの方も6万加算されますが、どうあがいても996万を越えられないので、次のEX.スコアに関係なく無限増えは続くのです。

ちなみに残機数の最高は255機で、たまたま1機増えて残り0機の時ミスすれば、嗚呼悲しいかなゲームオーバーなのだ！（一回やっちまったぜ、フッ）

TAKO.X

READER'S LAND

TV出演、またやりましたね。VOL.17大変良かったですよ。全MAPだなんてすごいじゃん！それに文章（解説）がおもろい！特に26Pの「D」の「この道はァ・・・」が最高。学がなければできませんよ。

この道　作詞・北原白秋　作曲・山田耕作　昭和四年

P19の「FBが出ません！」と「孤独なSFB」もよかった。しばらく笑いが止まらなかったね。（NO.71　皆川徹）

「YOU」に続いて「なんでもコンピュート」の出演。今度は少しはあがらずにすんだよーです。（編集部）

▶PETIT GAMEFREAK NO.13◀

- 企画・編集・制作 / TAKO.X
- 制作協力 / STR KSG PAL
- 発行・制作 / GAMEFREAK'85

1985年7月31日

PETIT GAME FREAK NO.14

LET'S PLAY NEW GAME!



待望のナムコ、夏の新作が出ました。"バラデューク"、変わった名前ですねえ、御得意の造語なんでしょうか。

このゲームの売り物は、キャラクターの不気味さでしょうね。

夏はキモイもの。"オバケ"とか、"モンスター"なんか暑さを忘れさせてくれるのが嬉しいですが、今年は遊園地のホラーハウスへ行く代わりにゲーセンで"バラデューク"するのが"通"みたいですね

遊び方とコツ

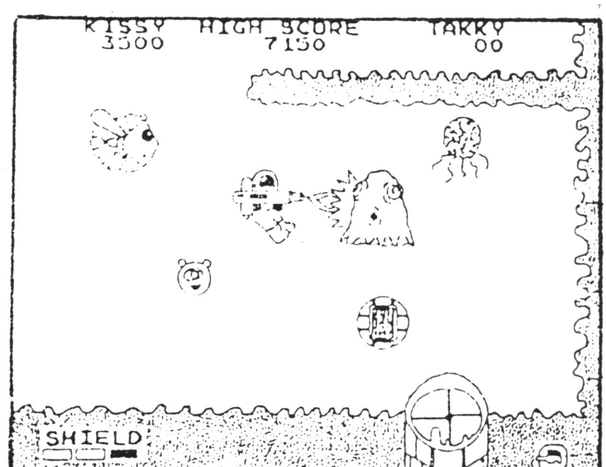
モンスターオクティの侵略を受けたパケットを助けに、バラデュークに潜入して戦いませう。

・オクティを波動銃で倒すとカプセルが現われ、中のパケットを救えます。救った数だけ次の面の"シールドアップモード"で有利になります。

・４８面クリアでゲーム終了。

・パケットは波動銃で撃てます。十匹続けて殺すとＫＩＳＳＹが出現します。１万点。二十匹殺すとＴＡＫＫＹが出てきます。２万点。

・小さいキャラクターが、たまに上から降ってきますが、これを取ると１０００点です。出現する法則があるそうです。



で、遊び方をキチンと把握すると結構長く遊べるし、仲々良心的なんですよ。でも、困ったことに点数が伸びないんだよね。全面クリアでも十万点強。

で、"フーッ、終わったぜ"って疲れた腕をプレイ後にもみしだきつつスコアを見ると・・・　おろっ　となる訳。

P.G.F

ゲーム <2>

KONAMI

ツタンカーム

ツタンカーム、マニアにとっては色々と思い出深いゲームもあることだろうが、難しかったゲームといえば、ツタンカームを思い出す人は多いのではなかろうか。人間を操作しピラミッド内部の迷路を進む。ドルアーガタイプの迷路の中で敵を倒しつつ落ちている鍵を拾い出口を開けると次のシーンへ進めるゲーム。
最終目的は4ラウンドのツタンカームへたどりつくことだ。

アイディア商売ってのは長続きさせるの仲仲難しいんだろうけど、ゲーム業界もこの最近の新製品を見てて、やっぱりその辺苦労してるって感じあるね。純粋にゲームを新しいコンセプトを使って作ろうとしてないっていうかできないっていうか、どのゲームを見ても「どこかで見たことあるなあ」って思わずデジャヴ感じちゃう訳。

'82年(確かそうだったと覚えている)コナミが発表した「4方向レバーと3方向レバーのゲーム」、これはまた大変な難しさでインドド人もビックリ、今もゲームおたく連中の語り草になってる「難度超ウルトラC的究極的複雑操作おたゲー」なんだけど(おたゲーはおたくゲームのことね)、キャラクターデザインの未洗練はまだ許せるとしても、いきなり1面から怒濤の様に湧きでる敵の攻撃や3方向レバーでレーザーとボンバーの2種類の武器を使いこなさなければならない変則操作は一体何を考えて開発されたゲームなんだ?と言いたくなる。この難度Aクラスの「ツタンカーム」は「プレイヤー混乱精神」「ゲームオーバー促進精神」で執拗なまでにプレイを拒否しているように見えた。

今でこそ、操作方法が一風変わった変種ゲームなんてよく見かけるけど、この当時そんな変くつ者はニチブツのクレイジークライマーくらいでこれはレバー2本(8方向)というものだった。ツタンカームの2方向レーザー(上下方向には攻撃できないヘンなゲーム)とフラッシュボンバーという大量に敵を倒せる武器を3方向というレバーでプレイさせるのだから、これには相当なマニアも面喰らってしまった。

結局、ボタン2、3個使えば今までのオーソドックスな操作になるゲームを無理矢理レバーに押し込めたことで、目新しさ自身がプレイヤーに「こんな難しそうなのオレ遊べないよ」と言わせてしまった訳で、実際、ただでさえ難しいゲームが操作方法の難しさで難度の二乗現象が起きる結果となったのだ。

ま、こうして迷機(?)であったツタンカームはその当時としては信じられない難しさで世間の人々の心を悪戯に刺激するだけして消えてってしまった。まるで一本の線香の火が消えてしまうように。

そして最近よく思うのは現在(いま)のゲームセンターでもこうした"ツタンカーム現象みたいなのってあるんじゃないってこと。ゲームが矢鱈難しくって遊んでも1分間もたないのとか、レバーやらボタンやらたくさん附いてて操作が複雑なゲームとか割と多くなってるじゃない? そういうのって「目新しさ」というものを感違いしてると思うし、純粋なゲームアイディアでの開発ではないと思う訳。

まーこの原因が風営法のせいなのかどーなのかなんて興味ないけど、もっと大衆がこぞって遊べるゲームを作るポリシーをメーカーさんに再認識してほしいな。

「これは!」ッてゆーよーなオモシロイゲームが仲々現れないこの頃、こんな危惧を抱く僕は心配性? 「ツタンカームは'85ビデオゲーム界を暗示していた」なんてね。

< STR >



PETIT GAME FREAK NO.14

制作・企画・絵画・協力 : STR KSG
発行 : '85・8・20

PETIT NO.15

GAME FREAK

☆ FROM ☆
GAME FREAK

<コミケット &
新刊のお知らせ>

・8月11日、東京の晴海で第28回コミックマーケットが開かれ、私達ゲームフリークの面々もバックナンバーを箱につめて参加してきました。コミックマーケットは通称コミケと呼ばれ、マンガアニメをはじめとする同人誌の即売会です。毎年何万人という入場者のある大きなイベントなのです。

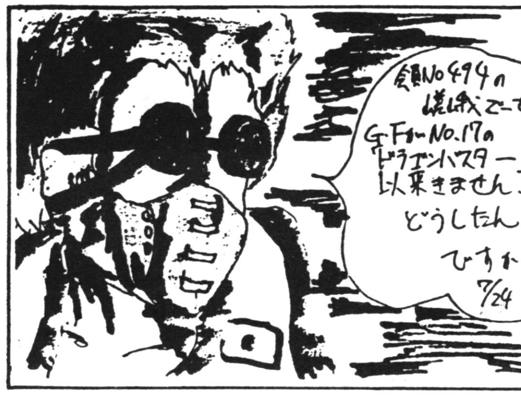
当日は開場と共に、ログイン読者をはじめ多勢のゲームフリークがGFのブースまで掛けつけてくれ、一時は売場からお客があふれだすほどの大盛況ぶり、パニックになるのでは、とヘンな心配心ももたげでくるほどでした。

このようにコミケで大成功を収めたのもひとえに会員のみなさんのおかげ、大変ありがとうございました。次回のコミケットもぜひ参加したいと考えていますので、その時はまたよろしくおねがいします。

・本誌イラストでおなじみの丸山傑規先生の初の作品集が完成しました。内容はゲームイメージイラストとマンガです。マンガの方はちょっちグロテスクな問題作(?)、御一読を。

Illustrated GAMES





〈NO.494 嵯峨 裕一〉



〈NO.503 平石 敏之〉



〈NO.494 嵯峨 裕一〉



〈NO.494 嵯峨 裕一〉



〈NO.198 浜田 まさき〉



〈NO.494 嵯峨 裕一〉

・みんな、たくさん暑中見舞はがきありがと! 嵯峨君のイラスト四部作には編集部の我々も感動しちまったぜ。平石君のボルテックスもな。

・発行日 1985年 8月 31日

PETIT NO.16

GAME FREAK

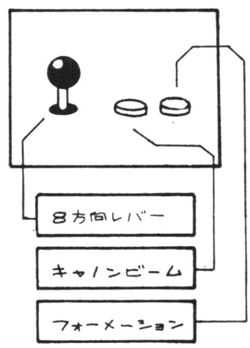
TERRA CRESTA

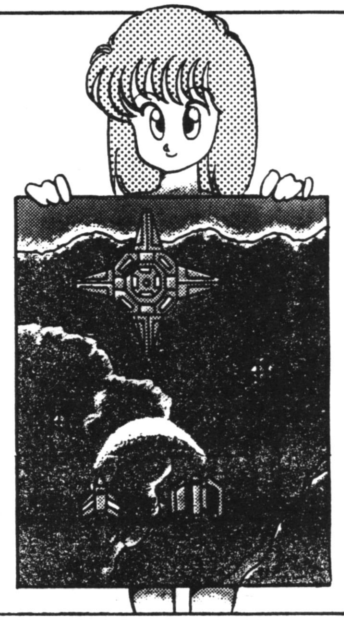
Nichibutsu
日本物産株式会社

日本物産の往年の名作、"MOON CRESTA"、古くからのゲームフリークなら知ってるはず。

そして今度あの名作の三機合体の基本コンセプトを使って再び日物が世に送り出してきた大作、それが五機合体の"TERRA CRESTA"だ。

ゼビウスのような地形スクロールタイプのシューティングゲームながら、フォーメーションボタンを使った分離編隊攻撃とノーマルの合体攻撃の使い分け、これが多くのファンをひきつける、秋一番の話題作だ。





Illustrated GAMES



NO.451 奥野勝久

・奥野君もタイトーのファンの様だね。「アイザック」「ワイバーンF.O」と画面美は業界(ギョーカイ)のトップをいく今のタイトーは多くのファンを引きつけてはなさないぜ。



NO.316 中尾清孝

・中尾君はいつもまめに手紙やイラストをくれる常連だ。「ドルアーガの塔」の続篇は、"GAME STUDIO"から来春発表される予定。



NO.508 河野邦彦

・しぶい、しぶすぎるー。これは大変な怪作、いや快作だぜ!毎度のことながら河野君の先鋭的センスには驚かされる。今回の最高傑作賞!!
みんなも見習って(?)くれ。

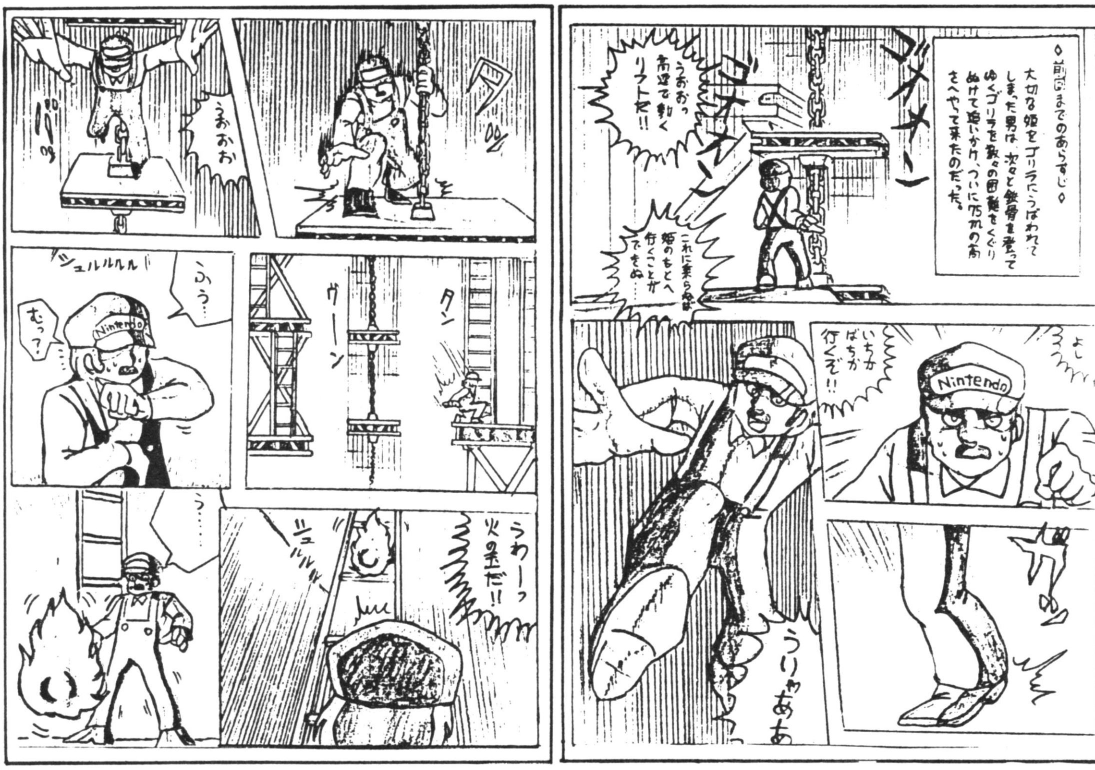
SUPER ADVENTURE

ドンキーコング

75m・激闘篇

別に発掘ゲームとゆー訳ではないのだが編集部の山積となったゲーム資料の中から発見された"杉森建"の幻の作品、これが異様にオモシロイとゆー事でPGFで大々的に連載(?)しちゃおうと。ま、こーゆー訳なのだ。今号から3回に渡っての掲載だ。

全4部作の"DONKY KONG"、彼が高校一年の頃描いたものだが、25m篇、50m篇、75m篇、100m篇、と4作品のうち今回発表の75m篇以外は紛失してしまったとのことで非常に悔やまれるが、本人によれば友人にあげちまったのかもとゆーコトなので、またひょっこり紹介できる可能性もある訳だ。よかった、よかった。



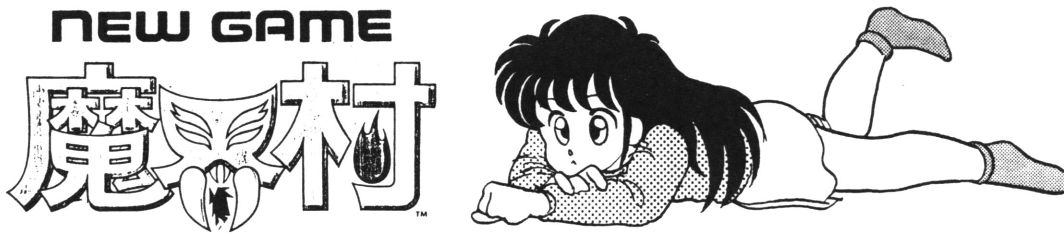
TO BE CONTINUED 2 1

FROM G.F.

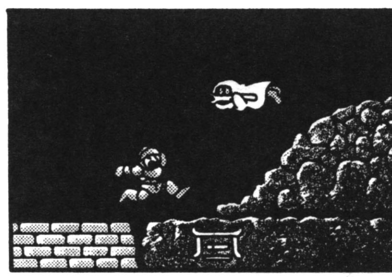
何かと乱丁落丁、誤字脱字の騒ぎの多いGFですが、一足早く完成し第三期会費を納入した方には既に発送をしている20号(も一遅いなんて言わせないぜ、なーんて)、これが又々乱丁しちゃたりしてるのだ! えーん、困ったもんだ。-
と言っても26Pが上下逆さになってるだけなんですけどね。一応言っとかないと"取り換えてくれ"とか送り返してくる方もいるんで、全部乱丁なンですよ。だから交換してあげたくてもマトモなの一冊もないし・・・ ホント、ごめんね、懺悔。

PETIT GAME FREAK NO.17

NEW GAME

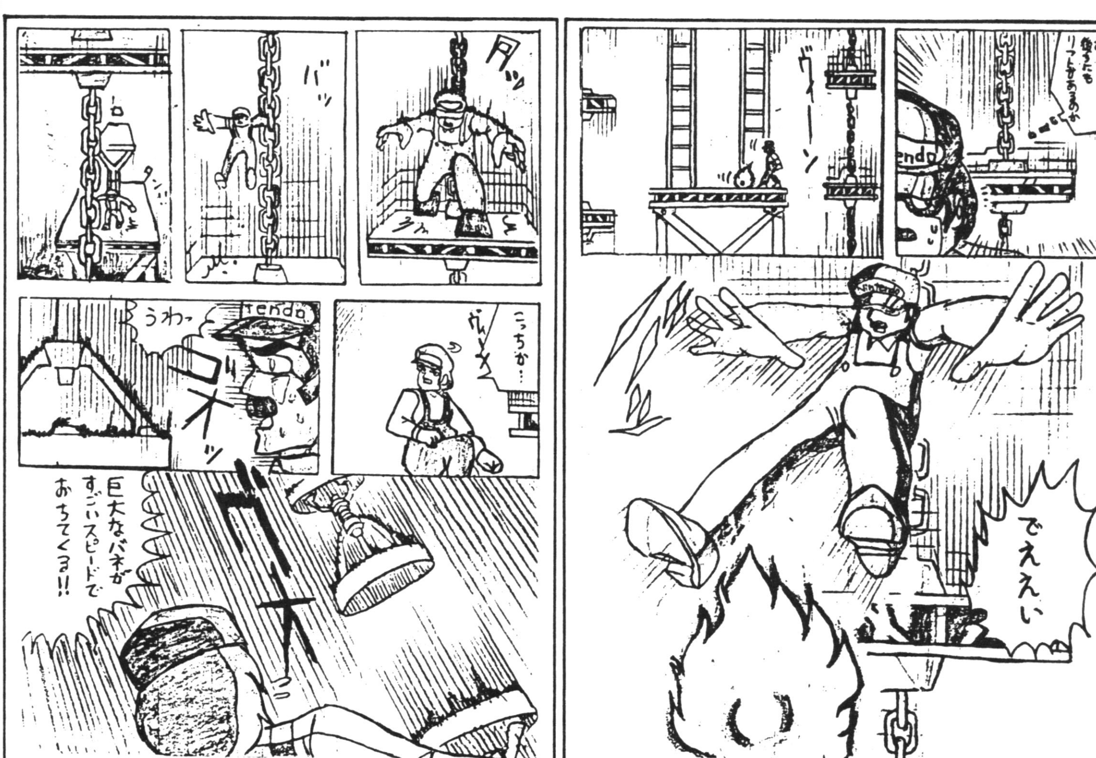


最近、堅実にヒット作を世に送り出しているカプコンだが、この"魔界村"もそんな同社のカラーを受け継いだ仲々ヤりごたえのあるゲームだ。難しいゲームだ。
あいかわらずの画面美に、あいかわらずの固いキャラクター（何でこの会社のゲームはこう何発も撃たんと死なん奴が多いのだ！）果たして彼らで最後迄行くかな。





DONKY KONG (II) BY KSG



GET READY!!



〈第三回〉　　（NO.??? 岸上久利）▶

★ Q　あのさ、前から不思議に思ってたんだけど、『ゲームフリーク』の名称の由来って、なんなの？ ★

はて、困った。　実は僕も良くは知らんのじゃ。　創始者である社長に尋ねるのもしゃくじゃけん、一寸自分で調べてみよーか。
丁度手元にある、旺文社ジュニア英和辞典を見てみると‥‥　『ゲーム』は『ビデオゲーム』の事であろうからいいとして、問題は『フリーク』。
右を見てもらいまひょ。　えーと、なになに‥‥　えっ変態！　うっ麻薬！

…をすっかり疲れさせる ―自 1 〔衣類が〕ぼろぼろにすり切れる 2 すっかり疲れる, まいる
―名 C U 1 すり切れた状態 2 疲れ切った様子
freak [fri:k] 名 1 U C 気まぐれ (caprice); いたずら (mischief) ¶ out of mere *freak* ほんの気まぐれから 2 奇形, 変態; 《俗》(見せ物に出るような) グロテスクな人物 3 《米俗》…狂, …に夢中な人; 麻薬をやる人 ¶ a golf *freak* ゴルフ狂
a freak of nature 造化のたわむれ
―自 他 《俗》麻薬で興奮する[させる] (～ *out*)
freak·ish [fri:kiʃ] 形 気まぐれな; 奇形的な ¶ *freakish* behavior 気まぐれな行為
freak·out [fri:kàut] 名 《俗》麻薬にしびれること
freak·y [fri:ki] 形 (比 **freak·i·er**; 最 **freak·i·est**) 1 =freakish 2 麻薬でふらふらした; ヒッピーのような
freck·le [frékl] 名 そばかす, しみ ―自 他 (過去・過分 ～d [～d]; 現分 -ling) そばかすができる; …にそばかすを生じさせる ¶ His face is *freckled* all over. 彼は顔じゅうそばかすだらけだ
freck·led [frékld] 形 そばかす[しみ]のある

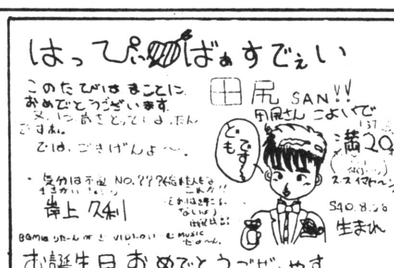
とても危ない。俺たちゃこんな人間だったなんて‥‥　みんな、やめるなら今のうちだぜ。うそだよーん。
聡明な読者はすでに分かってると思うけど、『フリーク』の意味は、3.の『～狂、～に夢中な人』な訳だ。
だから合わせると『ゲームフリーク』＝『ゲームに夢中な人』と言うことね。みんな知ってた？　えっそんなこたァ知ってるって？　あーん、御免なさい。でも、そーゆー人に限って『ゲームフリークス』とか言ってんだよなあ。あのね、freakは既に集合名詞（もちろん単数名詞としての用法も有る）でさ副数形のsを付けると、1.や2.の危ない意味合いが強くなってしまうのね。だから『ゲームフリークス』って書かないでね、これからは。　ほんとに多くて困ってんのよ。　やめてちょうだいっ。
ところで答合わせの意味で社長に聞いたら『そんなもんだよん』とのこと。最近俺ってさえてんなァ。　フッ、ちゃ、またねー！

（TAKO.X）

㊗ 二十歳

PGF7号でスタッフの紹介したんだけど、それを覚えててバースディカードを送ってくれた君、有難う。

（STR）





〈平石敏之〉

▶ PETIT GAME FREAK NO.17 ◀

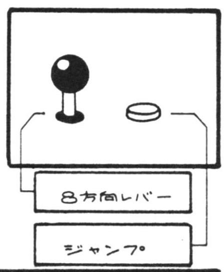
1985年9月20日 発行　　©ゲームフリーク

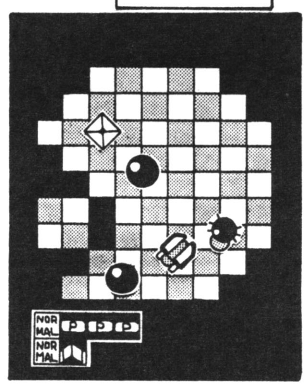
PETIT GAME FREAK NO.18

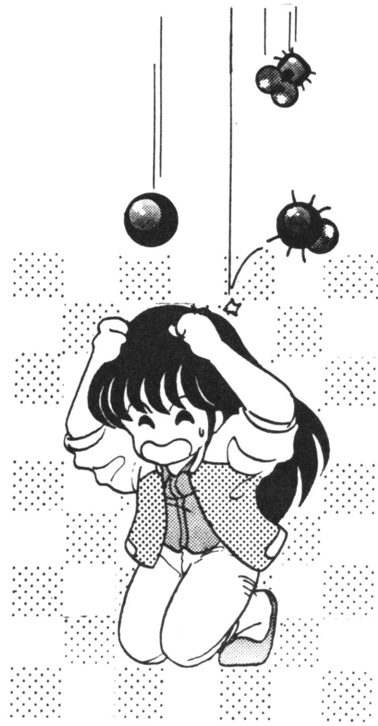
NEW GAME

MOTOS モトス

namco







流石に"おはじき"はしなかったが、小学生の頃、雨の日の休み時間はこの類いの"チェーリング"等と言う遊びに興じていた記憶がある．外で"ドッヂボール"の出来ない雨の日はこんな小手先の戯れで気を紛らすしかないのだ．宇宙おはじきゲーム"MOTOS"はふと、そんな事を僕に思い出させる、雨の日にプレイするヒイイゲームだ．



< 中条和規 >

・何と会員外の人なんだけど載せちゃたよーん．

Illustrated GAMES



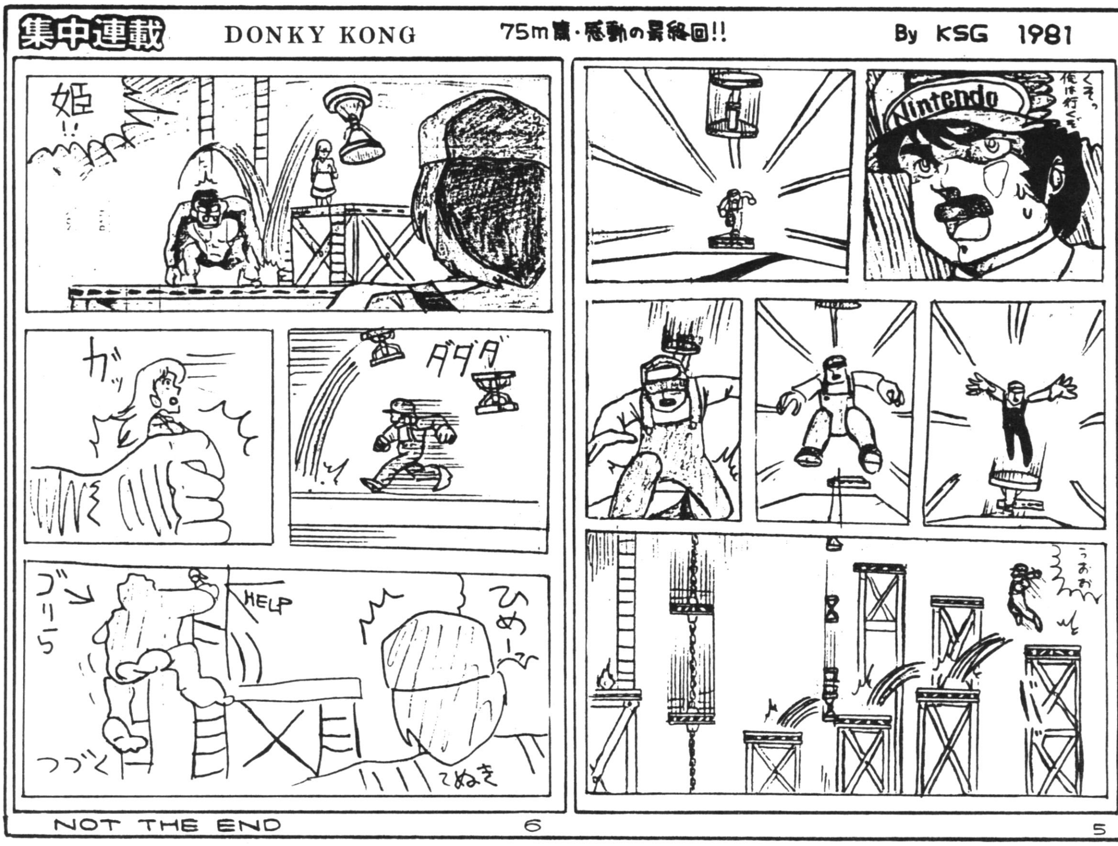
NO. 494 嵯峨裕一

・嵯峨君もあい変わらずさえとるのう．しかし．"いっき"にはまいったぜ！"べんべろべえ"と"アイザック"に負けないくらいマイナーなゲームだぜ．



NO. 382 山口直樹

・田尻君のゲーム人生日記が大好きだったログイン少年の山口君．私も実はあのコーナーが一番好きだったのだよ．なーんちち．



READER'S LAND

なかなか予定通りGFを発行することができないようですが、ほんと、ドラゴンバスター(17号)の後は長かったです．僕も自分の思い入れの深いゲームでかなりうまくなったものについてノートにまとめたりすると、GFスタッフの苦労が少しわかるような気がします．会員の方の中にも待ちきれなくていろいろハガキで非難の嵐をあびせた人もいるみたいで、GFもそれだけ大きな団体に成長したということでしょうね．実際、GF本誌も最近はまとまりすぎて味けない感じがしないでもないと思うのは僕だけだろうか．最初にVOL.9が着いた時の感動が今は無い様な気がします．
でも、「ドルアーガ」と「ドラゴンバスター」は本当に良くまとまっていて、よくここまで調べたものだと感心じました．

第3期からは攻略以外の情報強化を考えている様ですが、GF本誌でもの足りないと思った時(自分の好きでないゲームのときは単なる資料になってしまう)に、PGFで満足できる様、期待してます．

(NO. 261　阿部光宏　)



カット．MAR

▶PETIT GAMEFREAK NO.18◀
・企画・編集・制作 / STR
・企画・編集・制作 / KSG
・発行日 / 1985年9月30日



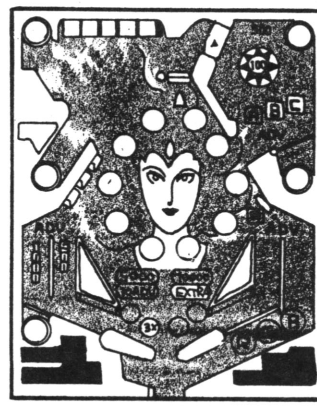
PETIT GAME FREAK NO.19

PINBALL ACTION

TEHKAN

一年位前だっけ、ジャレコ社の"PINBO"。あれキャラクターセンスとか決してオシャレとは言えないけどビデオゲーム版ピンボールならではの楽しいフューチャーがたくさんあったのが印象的だったけ。

今度のテーカン社"PINBALL ACTION"、これは画面がすごくキレイなんだよね。巷でも仲々人気者みたい。でも僕はピンボールをあえてビデオゲームにするおもしろさを考えるとき、このゲームは少し物足りなさを感ぢるのだった。あまりにもピンボールを素直忠実に作りすぎてるってゆーか、これならモ！ホンの迫力あるピンボールで遊ぶ方がイイ、なーんて思っちゃう訳。ゴメンね。





Illustrated GAMES



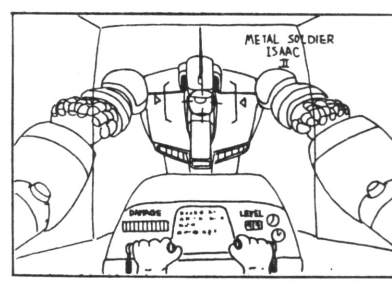
（NO.193 浜田まさき）

• 相変わらず カワユイ♡



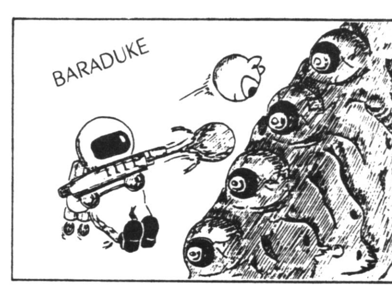
（NO.347 堀尾 圭）

• デザインセンスはTAKO.Xも絶賛!!



（NO.250 矢代秀幸）

• 構図ザズグレモ！



（NO.73 羽鳥 徹）

• パケットの表情がイイ



▶ PETIT GAME FREAK NO.19 ◀

・制作スタッフ KSG TAK STR

・発行 1985年 10月 10日

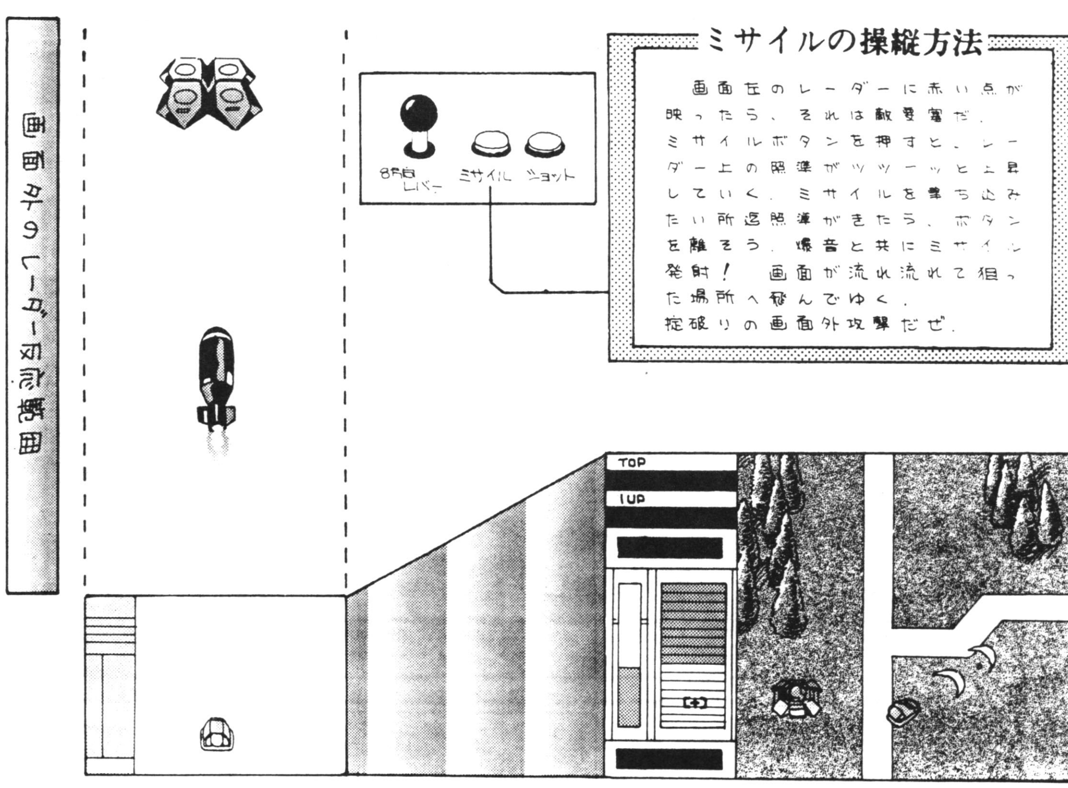
PETIT GAME FREAK NO.20

HEAVY METAL

SEGA



　ムムッ．"HEAVY METAL"とな．するってーと髪が逆立って弾薬しょって体中トゲだらけ．ぢゃかぢゃか五月蝿あれか？えっ違うの？　なら重金属ですかい．
　違うってーの，てな訳でセガ社の今秋の新ゲーム．"HEAVY METAL"．これが仲々おもしろいユニークなゲームデザインで話題を集めている．基本的には同社"REGLUS"に似ているんだけど，攻撃方法が一味違うのだ．下に注目！



ミサイルの操縦方法

　画面左のレーダーに赤い点が映ったら，それは敵要塞だ．ミサイルボタンを押すと，レーダー上の照準がツツーッと上昇していく．ミサイルを撃ち込みたい所迄照準がきたら，ボタンを離そう．爆音と共にミサイル発射！　画面が流れ流れて狙った場所へ飛んでゆく．掟破りの画面外攻撃だぜ．

“HEAVY METAL”って、最近のゲームぢゃSNK社のT・A・N・Kに何となく趣が似てるんだけど、決定的にフツーのゲームと違うとこが“HEAVY METAL”にはある。前のページを御覧の通り、それは“ミサイル”なのだ。

なんとこの“ミサイル”、画面の外に飛び出しちゃうのだい。へー、ぢゃ2人プレイは危なくて出来ないな、なーんて下らん事言うと社長におこられちゃうから止めとこ。つまりミサイルを撃つと背景が、ズドドドドーッとミサイルと共にスクロールしてって目標を破壊するとんでもないミサイルなのだ。

そりゃま、ミサイルの飛んでく様は超ド迫力で、これが見事キュアーに命中した日にゃばっちり気分爽快なんだけど、はっきり言ってこのコンセプト、理解しにくいだろーねー。画面外にある物体しか破壊できないミサイルなんて、ゲームの売りである上、欠点でもあるんじゃないかい。　　（TAKO.X）

HEAVY METAL
MINI TECH

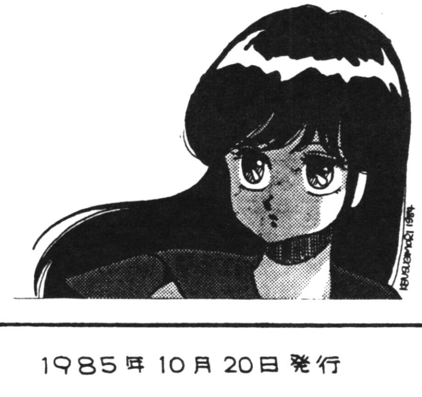
1. ショットは常に撃とう。　敵の弾も相殺出来るからね。
2. ミサイル無駄撃ちは厳禁だ。　ミサイルメーターが一定値超えるとしばらくミサイルが撃てない。確実に狙って撃とう。
3. キュア（敵要塞）を撃てば敵ミサイルの恐怖からのがれられるぜ。敵ミサイルは撃ち落せるのだい。それとパワーupボールは何でも役に立つから取ろうぜ。
4. 最終要塞は合体時にしか壊せんぜ！

READER'S LAND

編集者（編集部）の力強い宣言、感動いたしました。読者を思う温かい心使い胸が熱くなりました。え？なんのこと？やだなあ、もう忘れちまったんですか？ほら、プチNO.15の「第3期会費～」のところですよ。しっかりしてください。VOL.18が遅れただけで、みなさん、ピーピーじゃないですか。私など慣れたものでしたよ。ま、忘れたころに届くのではと思っていたら、ポストの中にポッンと入ってましたよ。本の外観はよかったですよ。よく編集されているし、イラストは良く書けてますし。でもね、内容がちょっとマイナーなんだよ。「作者好み」と言ったらそのとーりなんだろうけど、500人もいるんだから、みんなが満足するようにメジャーじゃなきゃいけないと思うよ。オレ、地方のためだろうけど、この「アイザック」ってみたことないんだよ。本当だよ。だから読んでいておもしろかったのは「STORY」で、見ておもしろかったのはメカの「イラスト」だけなの。――どこを取ってもおもしろい、すばらしいという本をみんなは期待してると思うんだ。みんなそう思っているよ。編集部の人が一生懸命作った本だもの。今までのように‥‥

――――本音です。

（NO.71　皆川 徹）

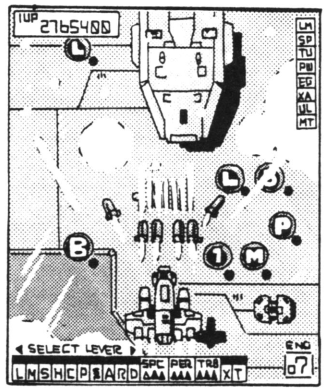


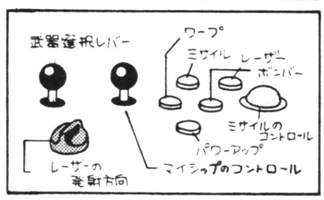
PETIT NO.99
GAME FREAK

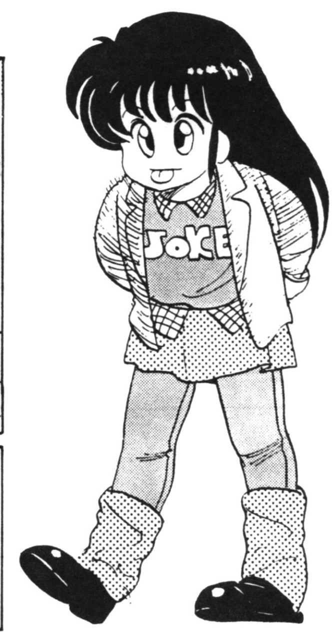
SUPER XEVIOUS 最前線

GAME CORP.

NEW GAME







ギャプラス（ナムコ）に始まり、ＡＳＯ（ＳＮＫ）で極まったかと思われた、パワーアップ型シューティングゲームに強力な新顔が登場した。この秋設立されたばかりの新会社、㈱ＧＡＭＥ＝ＣＯＲＰのデビュー作、「スーパーザクラス・最前線」がそれだ。基本的にはゼビウスタイプのスクロールゲームで、エリア内の敵を倒しつつ、敵巨大空母「ザクラス」を倒すことが目的なのだが、その攻撃手段の多彩さにはまいってしまう。マップ上に散らばるパーツを回収する事によってマイシップは27種類に変型し、それぞれの武器を使える（画面下に表示されたパターンを選択レバーで選び、パワーアップボタンを押すのだ。）。ノーマルファイターの時はレーザー（リボルブスイッチで8方向に発射可。空中物を倒すのに使う。）とボンバー（地上物を撃つ）、そしてミサイル（マップ上にあるミサイルマークをとると使える。発射した後、トラックボールでコントロールし、誘導できる。）で戦うが、これらのノーマル兵器も、スペシャルターゲットを集めることで6段階にパワーアップするのだから驚きだ。操作になれるには5万円位使うのではないだろうか？　難易度も決して低くなく、油断しているとすぐやられてしまう。しかし、グラフィックは最高、ＢＧＭも言う事なしだからついつい100円玉を投入してしまう‥‥。今年最大の話題作と言えるだろう。

●ワンポイントアドバイス

●このゲームで一番重要なのは、ミスをしないことだ。ミスさえしなければ、かなりの得点がとれるはず。

●敵には一発で倒せない奴が沢山いる。ミサイルを多用しろ!!ミサイルはレーザーの２倍の威力がある。

●地上のターゲットは絶対のがすな！後半はパワーアップなしではとても勝てない。

●中型空母「ア・サロー」と「ザナ・ドウ」はそれぞれレーザーを50発、大型空母「ザクラス」は10個のコアをボンバーで破壊した後、レーザーを255発射ちこまなくてはならない！出現したらすぐ「ハイパーキャノンクルーザー」に変型し、ボタンをコスるのだ!!

●72ラウンドクリアーでゲームオーバーだ。

パワーアップ（変型）の一部公開!!

●ハイパーキャノンシップ
一秒間に24発のレーザーを発射。

●オールラウンドシップ
レーザーを32方向に発射。

●グレートボンバー
３画面分の地上物を破壊。

●ギャラクティックビーム
特殊ビームを発射。画面上の空中物を一掃。

この他に23種類。隠れパワーアップもあるらしい‥‥‥

TAKO.X'S

GET READY!!

Q.かっこいいハイスコアーネームのつけ方を教えて!

うーん,どう言うのをかっこいいってのが良くわからんのでなんともいえまへんなァ。 やっぱ自分が気に入ってんのが一番いいんぢゃないかしらん。

良く見かけるのが,イニシャルなんとか,自分の名前をもじった奴ね。 スタッフの中ではSTR,KSG,KTTにTYN,KOSもそうだ(なんだそーだ)一番ポピュラーでさ,イニシャルに一文字アルファベットをつけただけで見栄えがするから不思議だよナ.
次に良く見るのがあだ名。 何を隠そう,TAKO.Xってのもあだなから来てんのだ。 たこって呼ばれてて(別に馬鹿にされてたんぢゃない),んでTAKOだけぢゃマヌケだからXをつけたのさー。 でへへ。 他にも別に意味は無いけどお気入りってのが良くあるネ.

ま,こうしなきゃいけないって決まりがある訳ぢゃないんだし,色々試行錯誤してみて,気に入ったハイスコアーネームが一番かっこいいんぢゃない?

ジャンジャン

(TAKO.X)

Illustrated GAMES



(NO.100 山根朝郎)

・あのね,何かカン違いしてない?



(NO.603 渡和友人)

・うーむ・・・・



(NO.725 斉藤宗男)

・ウ,ウマイ!まるでプロみたい!

▶PETIT GAMEFREAK NO.99◀

・企画・制作 / KSG
・制作協力 / TAKO.X STR 斉藤むねお
・発行・制作 / GF'86 1986年1月1日発行

PETIT GAME FREAK '85

・企画・編集　STR　KSG
・制作　KSG　STR　TAK　MAR
・　　　TYN　SOZ　PAL　KTT
・発行　1986年　1月1日
・収録の際、原稿粉失の為一部改稿しました。

〒155
東京都世田谷区北沢1－40－6
カシワサード5F
株式会社ゲームフリーク

price ¥600